免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 合니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：[UCG]游戏机实用技术 VOL.308

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年10月28日

页数：180页

做人要有良知。

Tot.308

特别企划：限界突破——《最终幻想VII》的15年史诗

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



攻略透解

职业进化足球2013

最终幻想III

Gamehalo

TGS 2012

小编带你逛现场

-25款新作影像收录-

COD 黑暗行动II

鬼泣DMC/刃 忍者龙剑传Z

潜龙谍影崛起 复仇

本期赠品

Gamehalo DVD+

怪物猎人4 精美海报

特快专递

小小大星球PSV

忍者之印

TGS特刊

176页 精彩呈现

2012游戏方舟之旅

10大关注游戏解析

怪物猎人4/无尽传说2

潜龙谍影崛起 复仇/鬼泣DMC

刺客信条III/梦幻之星在线2

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3/灵魂献祭

如龙5 圆梦之人/刺客信条III 解放

-强作袭来-

边境之地2

系统详解+独门秘技

-特稿&读游戏-

财宝猎人众生相

边境之地系列人物背景简介

德州牛仔

Gearbox的射击路

2012.10B

定价：RMB 18.00

ISSN 1008-0600

20>

9 771008 060006

新闻专题

Wii U首发详情公开

11月18日，电视游戏进入“第二屏”时代

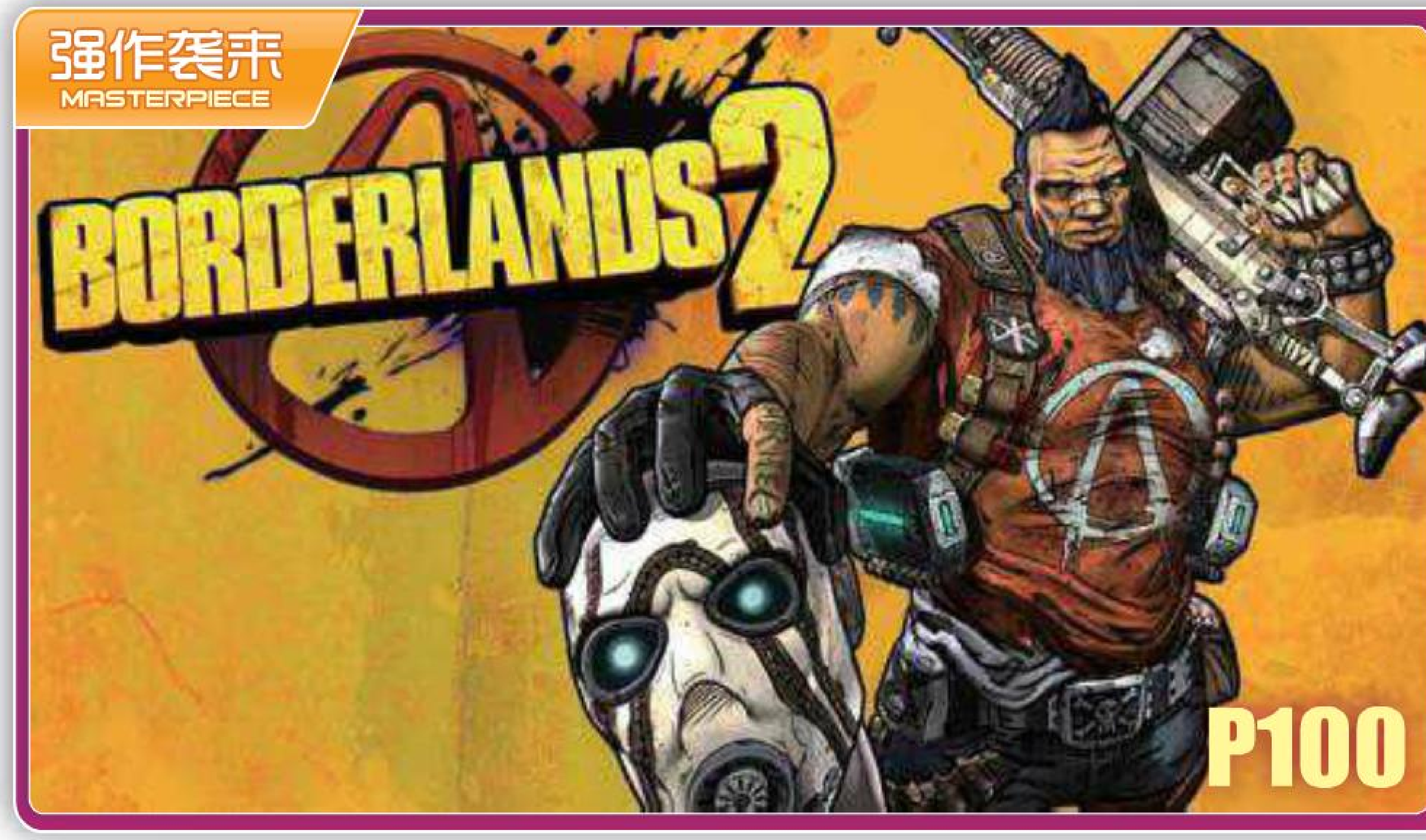

体验最新的CROSS OVER系统
调查爆发事件 背后的真相
与生化恐怖的 战斗从未结束！
生化危机6
原名：Resident Evil 6 ｜ 发售日：2012年10月2日
类型：动作射击 ｜ 机种：PS3/X360 ｜ 发行：Capcom

TV GAME半月刊 | 2012.10B

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来 MASTERPIECE



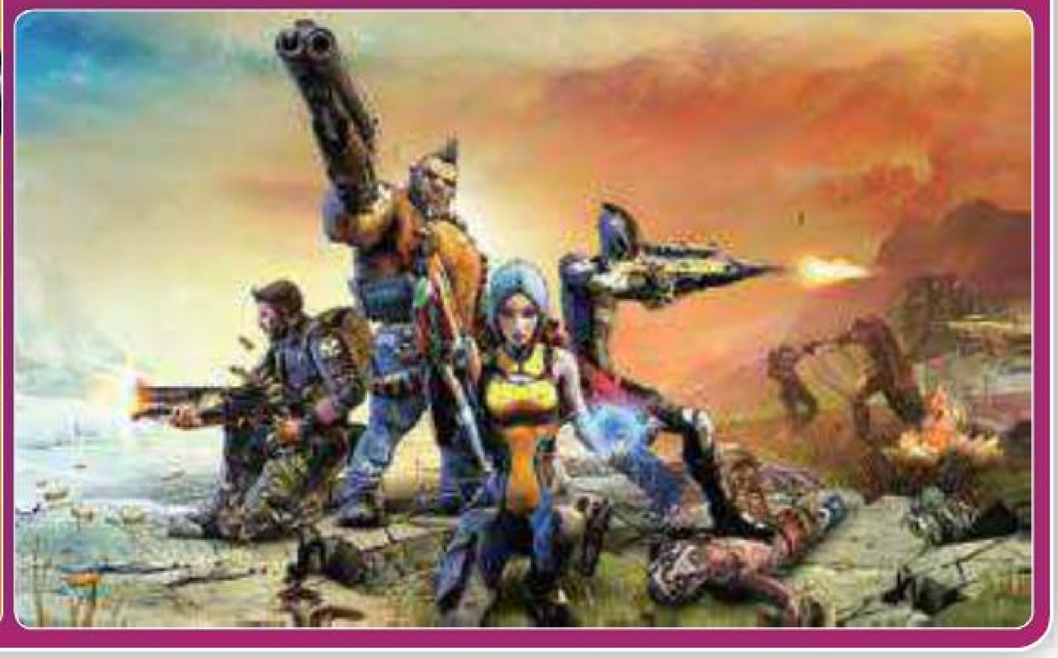
P100

边境之地2

德州牛仔——Gearbox 的射击路 100

财宝猎人众生相——边境之地系列人物背景简介 106

攻略 110





总第308期 10B

COVER STAFF

封面用图：TGS2012 主题海报

封面设计：一刀

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P3 特刊钜献



TGS 2012 游戏方舟之旅

新闻专题——94 | 游戏情报站——124 | 黄金眼——128

读编交流 EDITOR & READER







天下聚会——166

读编往来——167

小编寄语——172

发售表——174

游风艺苑——176

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P136



最终幻想III

P130



职业进化足球2013

攻略透解——130

游戏进行时——145

特快专递——146

攻略透解

职业进化足球 2013 130

最终幻想 Ⅲ 136

特快专递

小小大星球 146

忍者之印 150

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P154 特别企划



限界突破

《最终幻想VII》的15年史诗

P164 自由谈

游戏文化 GAME & CULTURE



游走在异质与主流之间

Wii U硬件配置浅析

魅女SHOW——127 | 多边共享——162

特别企划——154 | 自由谈——164

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

失落的英雄	145

PS3

职业进化足球 2013	130
R.A.W	129
边境之地 2	110 128
愤怒的小鸟 三部曲	128
雷・约翰逊的编年史	129
双截龙 霓虹	129
死或生 5	129
摇滚乐队 闪电	129
职业进化足球 2013	128 130

PSP

失落的英雄	145
最终幻想 Ⅲ	136

PSV

小小大星球	129 146

Wii U

101 勇者	96
COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
怪物猎人 3G HD 版	97
铁拳 TT2 Wii U 版	96 光盘
无双大蛇 2 加强版	97
邪恶联盟 凡尘之神	光盘
新超级马里奥兄弟 U	光盘
勇者斗恶龙Ｘ 觉醒的五大种族	96

X360

光环 4	光盘
R.A.W	129
边境之地 2	110 128
愤怒的小鸟 三部曲	128
雷・约翰逊的编年史	129
忍者之印	150
双截龙 霓虹	129
死或生 5	129
摇滚乐队 闪电	129
职业进化足球 2013	128 130

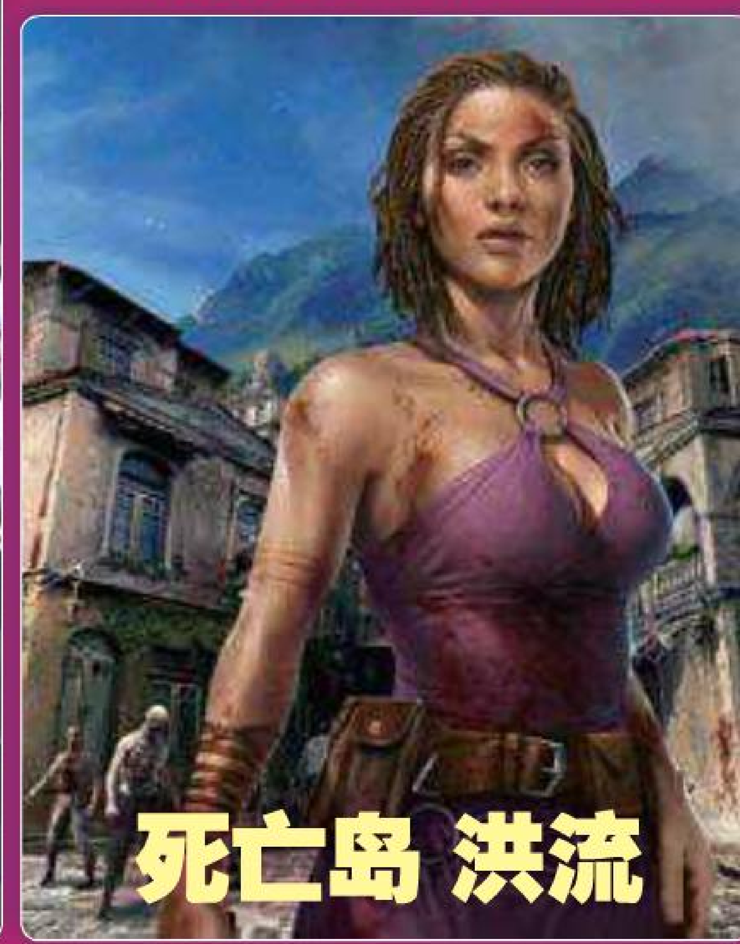


TGS报道部分的游戏索引
详见第3页

Gamehalo



本期光盘精选内容





特别收录
TGS 2012
展台风景线
小编带你逛现场

新作影像集锦
鬼泣DMC
终极军团
小小大星球 赛车
大神 绝景版
解放之刃 Exxiv
真・三国无双6 帝国
圆桌学生会 永恒的传说
街头霸王对铁拳
007 传奇
COD 黑暗行动 Ⅱ
孤岛危机3
死亡岛 洪流
死或生5
龙之信条 黑暗觉者
孤岛惊魂3
光环4
杀手47 赦免
邪恶联盟 凡尘之神
潜龙谍影崛起 复仇
新超级马里奥兄弟U
逆转裁判5
铁拳TT2 Wii U版
刃 忍者龙剑传Z
伊苏 塞尔塞塔的树海
英雄传说 零之轨迹 进化

电影前线
无敌破坏王
林肯
死亡飞车3 地狱
藏晶

ENDING SONG
跨界计划 片头动画

本期光盘特别附赠
UCG307游风艺苑作品





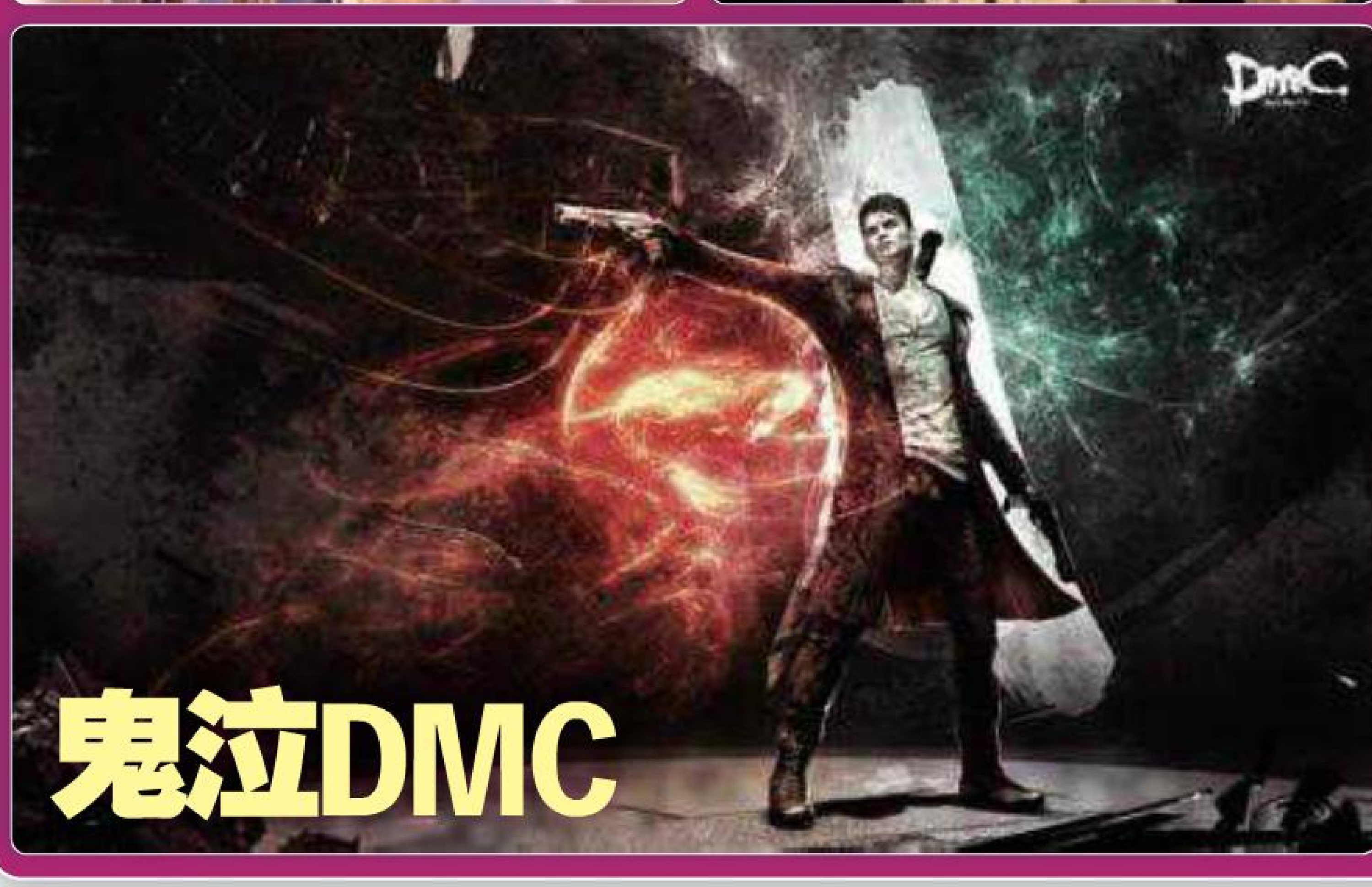


征集音乐啦　向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO!

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏
宋　恺

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年10月16日
定　　价：人民币18.00元



TGS 2012

游戏方舟之旅

2012游戏方舟之旅 游戏索引

同一机种的游戏名单以汉语拼音排列如下

3DS

译名	厂商	类型	发售日	页码
怪物猎人 4	Capcom	动作	2013 年 3 月	14
幻想生活	Level–5	角色扮演	2012 年 12 月 27 日	67
莱顿教授 VS 逆转裁判	Level–5	文字冒险	2012 年 11 月 29 日	68
莱顿教授与超文明 A 的遗产	Level–5	文字冒险	2013 年内	69
逆转裁判 5	Capcom	文字冒险	2013 年内	46 光盘
勇气原点 飞翔妖精	Square Enix	角色扮演	2012 年 10 月 11 日	61
终极军团	Capcom	动作射击	2012 年 11 月 22 日	48 光盘

Wii U

译名	厂商	类型	发售日	页码
COD 黑暗行动 Ⅱ	Activision	主视角射击	2012 年 11 月	光盘
铁拳 TT2 Wii U 版	NBGI	格斗	2012 年 9 月 11 日	光盘
邪恶联盟 凡尘之神	WB Games	格斗	2013 年 2 月 19 日	光盘

PS3

译名	厂商	类型	发售日	页码
007 传奇	Activision	主视角射击	2012 年 10 月 16 日	光盘
514 废墟	CCP Games	主视角射击	2012 年内	42
BOOK OF SPELLS	SCE	益智	2012 年 11 月 13 日	43
COD 黑暗行动 Ⅱ	Activision	主视角射击	2012 年 11 月	光盘
PS 全明星大乱斗	SCE	动作	2012 年 11 月 8 日	43
苍翼默示录 刻之幻影	Arc System Works	格斗	未定	71
超级机器人大战 原创世纪	NBGI	策略角色扮演	2012 年 11 月 29 日	52
刺客信条 Ⅲ	Ubisoft	动作	2012 年 10 月 30 日	21
大神 绝景版	Capcom	动作	2012 年 11 月 1 日	光盘
孤岛惊魂 3	Ubisoft	主视角射击	2012 年 12 月 4 日	光盘
孤岛危机 3	EA	主视角射击	2013 年 2 月	光盘
鬼泣 DMC	Capcom	动作	2013 年 1 月 17 日	34 光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	NBGI	动作	2013 年内	32
龙之信条 黑暗觉者	Capcom	动作	发售日未定	光盘
潜龙谍影崛起 复仇	Konami	动作	2013 年 2 月 19 日	30 光盘
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	NBGI	格斗	2013 年内	55
如龙 5 圆梦之人	SEGA	动作	2012 年 12 月 6 日	28
杀手 47 赦免	Square Enix	动作射击	2012 年 11 月 20 日	光盘
死或生 5	Koei Tecmo	格斗	已发售	光盘
死亡岛 洪流	Deep Silver	动作	2013 年内	光盘
无尽传说 2	NBGI	角色扮演	2012 年 11 月 1 日	24
小小大星球 赛车	SCE	竞速	2012 年四季度	光盘
邪恶联盟 凡尘之神	WB Games	格斗	2013 年 2 月 19 日	光盘
真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	2012 年 12 月	64
真・三国无双 6 帝国	Koei Tecmo	动作	2012 年 11 月 8 日	光盘
终极军团	Capcom	动作射击	2012 年 11 月 22 日	48 光盘

PSP

译名	厂商	类型	发售日	页码
解放之刃 Exxiv	FuRyu	角色扮演	2012 年 11 月 15 日	光盘
偶像大师 闪亮音乐祭	NBGI	音乐	2012 年 10 月 25 日	54
圣斗士星矢 Ω 终极小宇宙	NBGI	格斗	2012 年 11 月 29 日	55
噬神者 2	NBGI	动作	2013 年内	53
圆桌学生会 永恒的传说	EXP	角色扮演	2012 年 10 月 4 日	光盘

PSV

译名	厂商	类型	发售日	页码
514 废墟	CCP Games	主视角射击	2012 年内	42
PS 全明星大乱斗	SCE	动作	2012 年 11 月 8 日	43
刺客信条 Ⅲ 解放	Ubisoft	动作	2012 年 10 月 30 日	22
街头霸王对铁拳	Capcom	格斗	2012 年 10 月 25 日	光盘
灵魂献祭	SCE	动作	2013 年春季	36
梦幻之星在线 2	SEGA	动作	2013 年春季	38
噬神者 2	NBGI	动作	2013 年内	53
伊苏 塞尔塞塔的树海	Falcom	角色扮演	已发售	光盘
英雄传说 零之轨迹 进化	Falcom	角色扮演	2012 年 10 月 18 日	光盘

X360

译名	厂商	类型	发售日	页码
007 传奇	Activision	主视角射击	2012 年 10 月 16 日	光盘
COD 黑暗行动 Ⅱ	Activision	主视角射击	2012 年 11 月 1 日	光盘
刺客信条 Ⅲ	Ubisoft	动作	2012 年 10 月 30 日	21
孤岛惊魂 3	Ubisoft	主视角射击	2012 年 12 月 4 日	光盘
孤岛危机 3	EA	主视角射击	2013 年 2 月 1 日	光盘
鬼泣 DMC	Capcom	动作	2013 年 1 月 17 日	34 光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	NBGI	动作	2013 年内	32
龙之信条 黑暗觉者	Capcom	动作	发售日未定	光盘
潜龙谍影崛起 复仇	Konami	动作	2013 年 2 月 19 日	30 光盘
杀手 47 赦免	Square Enix	动作射击	2012 年 11 月 20 日	光盘
死或生 5	Koei Tecmo	格斗	已发售	光盘
死亡岛 洪流	Deep Silver	动作	2013 年内	光盘
邪恶联盟 凡尘之神	WB Games	格斗	2013 年 2 月 19 日	光盘
真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	2012 年 12 月 1 日	64

机种未知

译名	厂商	类型	发售日	页码
刃 忍者龙剑传 Z	Koei Tecmo	动作	发售日未定	63 光盘

扬帆起航

P5



超薄PS3降临
PSV明春大作如潮

乘风破浪

P8





TGS2012访谈直击

海上明珠





TOP 10重点解析

怪物猎人 4	14
刺客信条 Ⅲ	21
刺客信条 Ⅲ 解放	22
无尽传说 2	24
如龙 5 圆梦之人	28
潜龙谍影崛起 复仇	30
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	32
鬼泣 DMC	34
灵魂献祭	36
梦幻之星在线 2	38

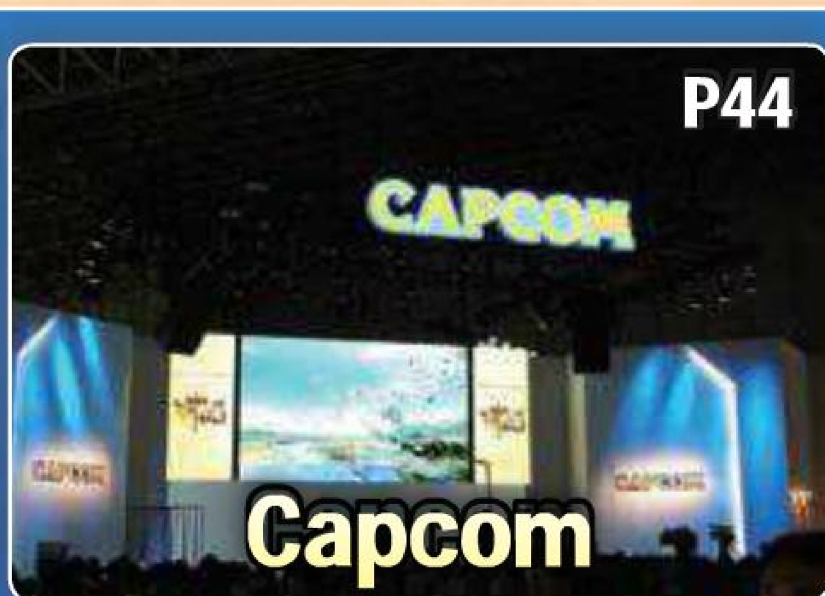
无敌海景

P40



SCE

P44



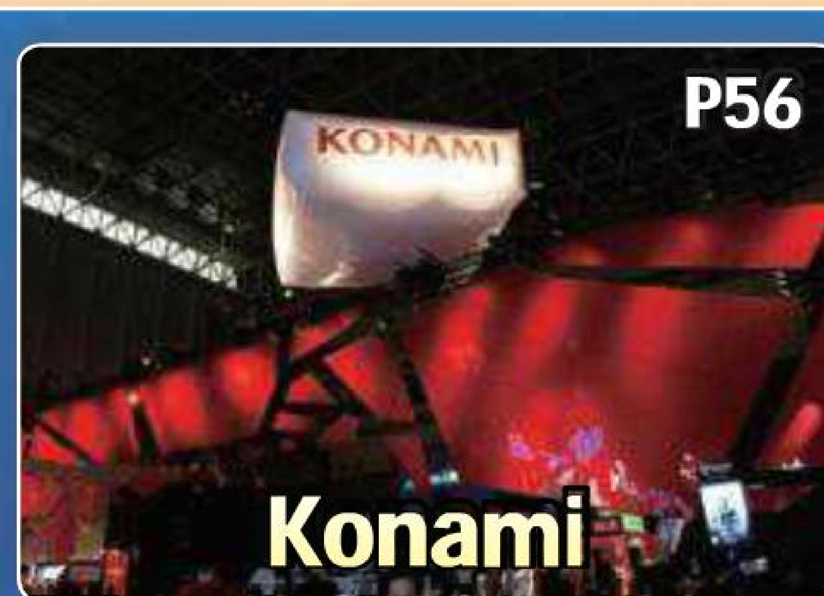
Capcom

P50



NBGI

P56



Konami

P58



SEGA

P60



Square Enix

P62



Koei Tecmo

P66



Level-5

P70



Arc System Works

P72



聚逸

P73



物贩区

P74



TGS上最靓丽风景线

纵横四海

P76



东京、印象

海阔天空

P88



业界评论：败者之争

航海日志

P91



TGS2012通讯社

超薄PS3降临 PSV明春大作如潮

SCEJ于9月19日在东京品川召开了TGS2012展前发布会，与往年一样，这成为本届TGS的最大看点。本次发布会上正式公开了传闻已久的超薄新款PS3，同时也公布了多款PSV新作。而且这次公布的多数PSV游戏都将在2013年春季发售，一直缺乏大作的PSV，看来将会在明年春季步入爆发期。

超薄PS3九月下旬全球陆续上市

SCE社长兼CEO Andrew House宣布，超薄版PS3将从9月25日开始在全球各地陆续上市，日版售价保持不变，但硬盘容量增加至250GB，首发为黑色，11月22日将推出白色版。11月22日还有一个与《大众高尔夫6》同捆的版本推出，定价为25980日元。美版将推出250GB和500GB两种型号，只有黑色一种，250GB型号附赠《未知海域3》游戏一张，以及《DUST 514》的30美元下载券；500GB型号附带《刺客信条III》游戏一张。比较奇特的是欧版将推出一款无硬盘的版本，不过其内置的12GB已可满足大部分游戏的数据安装需要，玩家也可以自己添置外接硬盘。欧版的500GB版本附带《FIFA 13》游戏一张。

超薄版PS3比初版型号小了一半，与现行薄版型号相比，体积减小25%，重量减轻20%。

超薄版PS3
体积减小四分之一！



日版250GB型号
上市时间：10月4日 | 定价：24980日元
日版500GB型号
上市时间：10月4日 | 定价：29980日元

正面



背面



侧面





[illegible]
上市时间：11月22日 | 定价：25980日元



美版250GB型号 上市时间：9月25日 | 定价：269美元



[illegible]500GB型号 上市时间：10月30日 | 定价：299美元



[illegible]
上市时间：9月28日 | 定价：300欧元
[illegible]
上市时间：9月28日 | 定价：230欧元

PSV新色彩11月上市







SCEJ还将在秋冬商战期间推出两款新颜色的PSV，分别是红色和蓝色两种，发售时间为11月15日，3G版定价29980日元，WiFi版定价24980日元。对应颜色的入耳式耳机也将于同日发售，定价为2800日元。同日发售的同色收纳包定价为1800日元。此外，索尼表示从2012年11月之后出货的PSV将会同捆赠送AR卡。

PSN+即将对应PSV



PSN的收费会员服务PlayStation Plus将从11月开始对应PSV，日本为30日500日元，一年5000日元；北美为90日18美元，全年50美元；欧洲为90日15欧元，全年50欧元；香港为30日38港币，全年233港币。与PS3一样，PSV的PSN+会员可享受到特定游戏内容免费游玩、特定DLC优惠价、游戏存档资料云存储（PSV版有1GB的网络存储空间）、自动下载、奖杯信息自动同步等功能，已经办理了PlayStation Plus的PS3会员可以直接享受PSV的这些会员服务，无需额外支付费用。

PlayStation Mobile



索尼的跨平台、跨设备游戏下载服务“PlayStation Mobile”将从10月3日开始正式开通，首批开通的国家与地区包括日本、美国、加拿大、英国、法国、德国、意大利、西班牙和澳洲，首发游戏有30款左右。日本地区的PlayStation Mobile游戏价格在50~850日元之间。索尼将从11月开始推出PlayStation Mobile的软件开发工具包，年费仅需99美元。现场也公布了富士通和夏普这两家硬件商已获得“PS认证”，将推出支持PlayStation Mobile的硬件。

PSV漫画下载启动

SCEJ将从10月中旬开始为PSV推出“Reader Store”，这是以漫画为主的网上书店，用户只要从PlayStation Store免费下载电子书程序“Reader for PlayStation Vita”，就可以把PSV变成随身携带的电子漫画书，可付费下载漫画，开通之日起即有3000多本漫画可以选择。




PSN营业金额逾2000亿

在发布会中途，Andrew House对PSN迄今为止的经营实绩进行了回顾，并展望未来。截至2012年6月，PSN已经在全球59个国家和地区展开，对应17种语言，横跨30种货币，全球累计下载次数超过24亿，累计销售金额已经超过2010亿日元，PS3用户的网络连接率已经超过8成。



今年7月，SCE收购了云游戏公司Gaikai，Andrew表示今后将活用Gaikai的先进技术与人才，为PSN提供更加便利、功能更强的云服务。

PSP降价3000日元



已发售9年依旧活跃的PSP，也将展开进一步的促销活动。目前PSP的售价已经下调3000日元，新价格为13800日元，超值套装定价14800日元。

MMV全力加盟PSV，3款新作公开

本次SCEJ发布会的大部分时间围绕PSV新作，而且多数都是首次公开的游戏。MMV（Marvelous AQL）的表现最为活跃，一口气公布了3款PSV新作。MMV数字内容事业部执行役员桥本嘉史表示，今年6月在PSV上推出的下载游戏《突击枪手》表现不错，目前MMV已决定全面参入PSV阵营，对此MMV已做好充分准备。

瓦尔哈拉骑士3

2006年在PSP上推出的奇幻动作RPG《瓦尔哈拉骑士》，后来曾转战Wii，如今该系列将会回归PSV。



本作将以“回归原点”为口号，画面质量大幅提升，并且将会更迎合成年男性玩家的口味，会有男性玩家喜闻乐见的一些过激演出存在。游戏预定于2013年初发售，预定价格为6980日元。

闪乱神乐SHINOVI VERSUS 少女们的证明

3DS的人气作品《闪乱神乐》也将登陆PSV，预定于2013年3月28日发售，定价6980日元。本作将会开启全新系列，利用PSV的丰富性能，在各方面挑战界限。



胧村正



2009年在Wii上发售的动作RPG《胧村正》，以其精美的2D和风画面以及强烈爽快感的动作而给人留下深刻印象。这次登陆PSV，将会利用出色的屏幕效果带给玩家强烈的视觉享受，今后也会推出全新DLC。游戏预定于2013年3月28日发售，定价4980日元。

Koei Tecmo公布PSV原创新作

Koei Tecmo制作人鲤沼久史，携《无双》制作组ω-force为PSV



玩家带来了一款原创新作，其名为《讨鬼传》，除了PSV外，本作也对应PSP，预定于2013年发售。从公布的简短预告片来看，这是一款充满和风的游戏，围绕Koei Tecmo擅长的“和与历史”为关键词。游戏设定于一个原创的世界中，玩家以讨伐强大的异形之敌“鬼”为目标，将会有激烈而充满快感的动作性，与ω-force以往的作品风格有





极大的不同。鲤沼久史声称，本作的PSV版将会以掌机最高水准画面为目标，并活用主机的各种机能，让玩家有强烈的投入感。本作还将支持PSP/PSV的跨平台多人游戏功能。另外，Team Ninja也将为PSV带来《忍者龙剑传 Σ2 Plus》，预定于2013年初发售。

NBGI两款重头新作登陆PSV

NBGI总经理稻垣浩文上台介绍了一款为PS3/PSV打造的高达新作，名为《高达破坏者（Gundam Breaker）》。本作将颠覆高达游戏的常识，以“破坏”为主题，其灵感来自钢普拉模型。玩家在游戏中





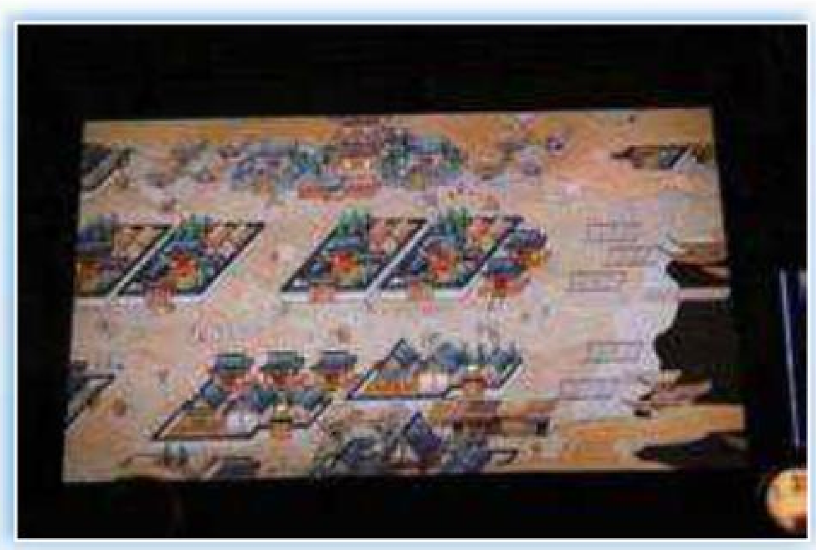
相当于是操作着钢普拉模型投入战斗，将会出现头和手臂可以被打掉的大胆设定，增强战斗的爽快感。本作的PSV和PS3版可联动。

备受期待的PSP游戏《噬神者2》也将推出PSV版，预定于2013年内与PSP版一起上市。两个版本之间可以跨平台协力作战，对应ad hoc party功能。PSV版的画面自然大幅强化，也将应用到PSV的操作界面特点。



《跨过我的尸体》PSV新作公开

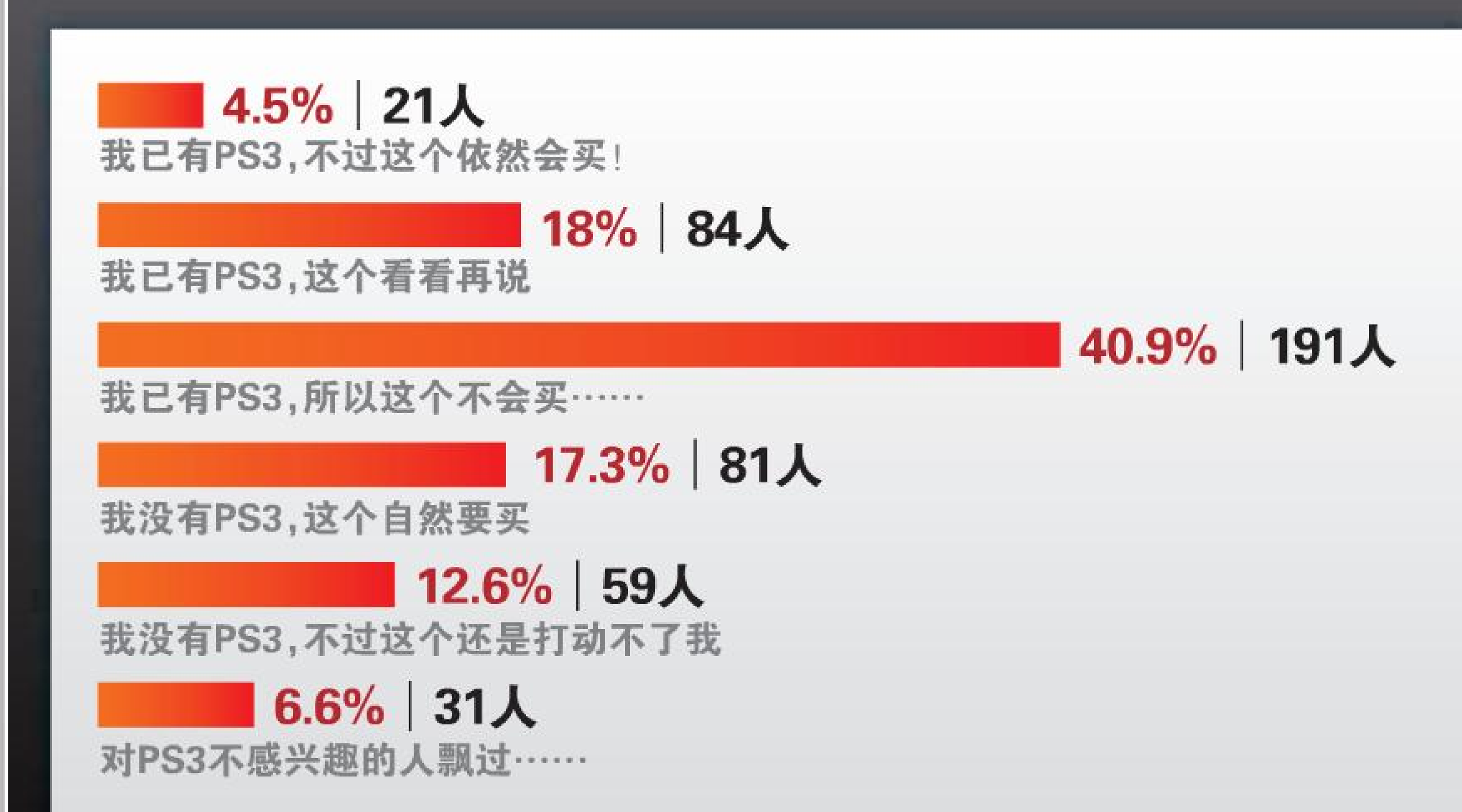
PSV时代的名作《跨过我的尸体》，去年在PSV上重制之后获得热烈反响，此后SCE方面表示将会有续作与玩家见面。这次在TGS上，《跨过我的尸体》续作已确定为PSV平台。SCE并未公布本作详情，从现场拍摄的首张截图来看，本作将会采用全新卡通渲染技术，而且会对应社交网络功能。







你打算入手超薄PS3吗？



超薄PS3公布之后，“游戏机实用技术官方微博”发起了投票，截至9月25日晚9时，共有467人参与，21.8%的参与者表示打算购买。

TGS 2012访谈直击

TOKYO GAME SHOW 2012

CHECK 1 《末日余生》制作人采访实录



PROFILE

Bruce Straley（右）

隶属于顽皮狗，在《The Last Of Us》这部作品中担任游戏总监的职务。

Neil Druckmann（左）

隶属于顽皮狗，在《末日余生》这部作品中担任创意总监的职务。

Q: 本作和顽皮狗之前的作品，在我们看来有一个最大的不同，那就是故事的目标，《未知海域》的三部作品中，德雷克都会有一个特定的目标，要寻找某个宝藏，或发现某个古老的遗迹，但目前我们对于《末日余生》中 Joel 和 Ellie 到底要实现什么目标却仍然一无所知，而且考虑到本作目前展示出的内容中带有很浓重的线性要素，那么到底本作的最终目标是什么？两位主角努力在末日中求生，但那只是过程，这个故事到底要如何终结？

A：很抱歉这个目前不能透露太多给各位，不过可以确定的是，Joel 和 Ellie 是为了能够生存下去，打算横穿美国。

Q：我们知道本作在战斗上不会延续《未知海域》的风格，主角不再是捡起一把 AK 突突突地放倒大量出现的坏人，Joel 和 Ellie 很多时候只能使用左轮，小刀甚至是砖块和自己的拳头来战胜敌人，这种战斗风格是会一直贯穿游戏还是只是在前期出现，而在后期放宽限制来让主角获得更强的火力？如果玩家对抗敌人的手段一直都非常有限，那本作是否会鼓励玩家更多地使用潜行和暗杀的手段来解决敌人？如果答案是肯定，那 Joel 又要如何靠本作中偏真实向的暗杀系统来实现这一点？

A：目前游戏中究竟会放入什么样的武器，我们还在研讨中，不过可以确定是在游戏的后期会有一些大火力武器的出现，玩家在游戏的探索过程中也会得到一些武器的零件然后将其组装并使用。

Q：问一个更私人化的问题，本作中 Joel 和 Ellie 关系发展是更接近于父女，还是一对年龄悬殊的情人，又或是介乎于两者之间？

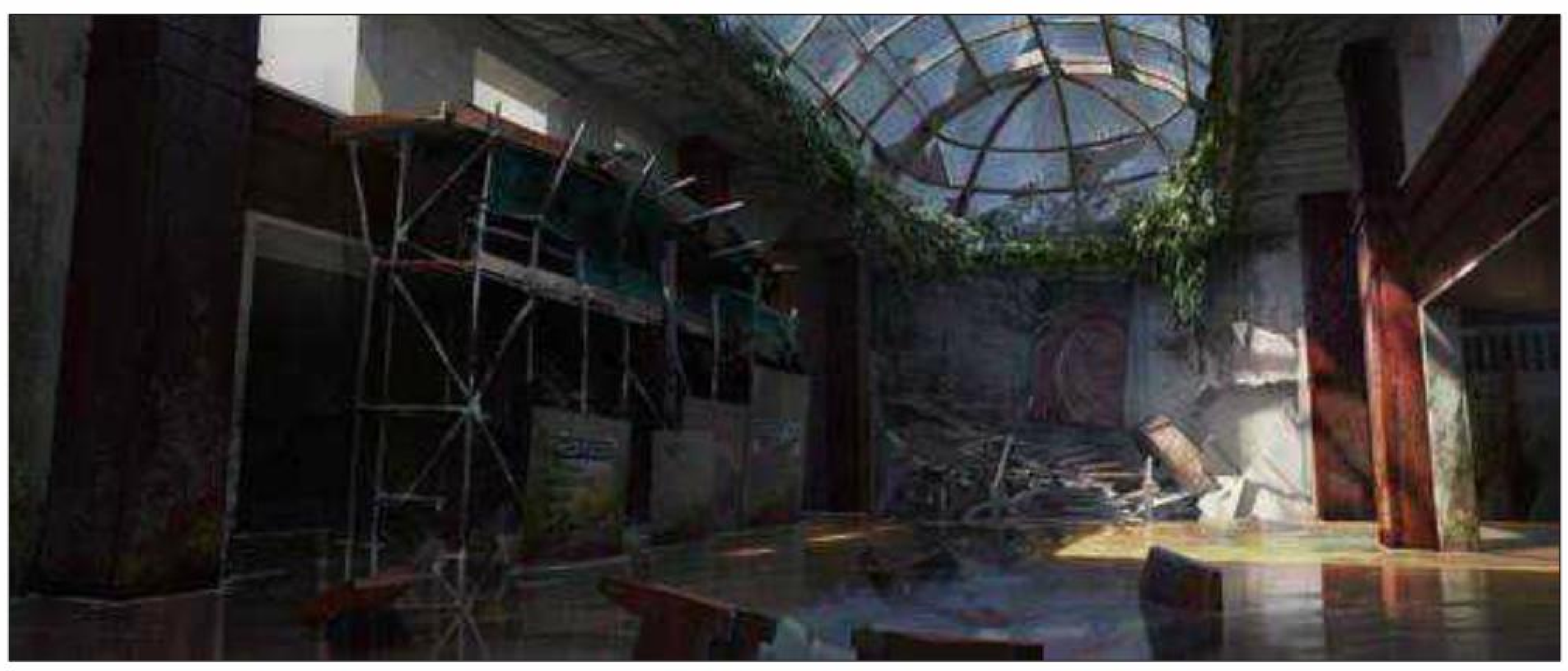
A：哈哈，这两个都不是。实际上 Joel 和 Ellie 他们两个人并不是十分熟悉。Joel 出生在整个世界丧尸化之前，所以他曾经见过这个美丽世界带给他的幸福。而 Ellie 则是出生在整个世界丧尸化之后，她一出生就生活在如何才能生存的状态下，所以两个人所见识到人和事物都是不同的。

Q：本作中的丧尸设定和传统的丧尸游戏有着较大的差别，导致人类丧尸化的是一种类似孢子的真菌类生物，那这种真菌的感染方式和传统的丧尸病毒之间是否有差别？为什么要将丧尸这一个设定加入到游戏中去？

A：其实在本作中发生的故事，在现实世界是有出现过的。在南美那边的实验室中类似的孢子病菌曾经在昆虫的身体上进行过实验并成功，所以我们提出的想法就是，这样类似的病菌人类一旦感染将会变成什么样子？所以才有了本作中的丧尸设定，同样这也是本作故事的主题。

Q: 惊人的 AI 是之前的试玩中让人留下最深刻印象的部分，但有不少玩家对这种 AI 表示质疑，这种高 AI 的表现真的能贯穿整个游戏的流程吗？

A：是的，的确会这样。游戏中的敌人会根据玩家手中的武器或动作做出相对应的动作，例如玩家手上有枪的时候他们就会进行躲避，而当玩家没有子弹造成枪卡壳的时候他们又会进行包抄来攻击玩家，这种 AI 是会一直贯穿整个游戏的。玩家们可以根据自己手中的武器来进行游戏路线的选择。





CHECK 2《灵魂献祭》制作人采访实录



PROFILE

稻船敬二（左）

曾隶属于CAPCOM，制作了很多经典名作，其中最名的就是《洛克人》。离开CAPCOM后目前自己单独成立了工作室“Intercept”进行全新的游戏制作。

鸟山晃之（右）

隶属SCEJ，在《灵魂献祭》这部作品中担任副制作人的职务。

Q：是何种机缘巧合之下让您产生了开发本款游戏的念头？

A：其实本作很早就想做了，可惜当时在卡普空受到了一系列的限制，在当时是没有办法将它做出来的。不过由于目前已经离开了Capcom所以就将其开发出来了。

Q: 目前公布的怪物，他们在游戏中的设定都与我们在日常中认识的大不相同，请问是否为了配合游戏的世界观所以才重新设定了它们的背景？

A：是的，的确是这样的。每个怪物都是由人变成的，他们都有一段悲惨的过去，在游戏中玩家们也可以通过一些资料设定查看他们的信息。

Q：通过之前公布的资料，我们可以看出游戏中的装备系统似乎和怪物猎人的类似，可以告诉我们它们的区别吗？

A：首先本作的世界观被设定在一个魔法书中的世界，所有的攻击都是以魔法为主的动作。玩家在游戏时会遇到两种选择：献祭或救赎。通过这两种选择玩家会遇到各种各样的故事。当然根据玩家选择的不同，在游戏中扮演的角色的能力也会有所改变。最后还是希望各位玩家们能够体验一下，就会得到不一样的体会。虽然游戏从旁观者的角度来看两部作品的确有相似的地方，但是一旦体验过就会他们不一样的地方。

Q：从公布的图片可以看到在场景中还有体型大小和玩家扮演的魔法师类似的小怪物，这也就表明目前公布过、有详细设定的大型怪物都属于BOSS级别的敌人，是这样的吗？

A：是的，我们能看到一些巨大的怪物都是属于BOSS级别的敌人。而且在与巨大BOSS战斗的时候，BOSS也会通过魔法召唤出一些小的怪物来攻击玩家。

Q：魔法师们使用的魔法是共通的吗？还是说会有特别擅长，或者魔法师中也会细分为几种不同的职业从而使不同职业有着不同的特点呢？

A：魔法使有分别的，同样魔法师也会根据性别的不同出现魔法的改动，玩家在游戏中是可以自行设定自己喜欢的魔法的，根据自己选择的方向魔法在后期的改变也会十分明显。

Q：请问如果在游戏中一味极端的只选择“救赎”或“献祭”会对游戏有什么巨大的影响么？还是说在游戏中会有些时候必须选择玩家不想选择的条件。

A：在整个游戏中玩家可以根据自己的喜好进行选择，所以只选择“救赎”或“献祭”都是没有问题的，但是带来的影响就是在游戏的后期难度会提升很多，给玩家们带去不一样的感受。

Q：本作是否会在发行之后进行一些DLC的任务配信呢？

A：目前这个还不能透露太多，不过我们的确十分希望制作一些供多人联机时的任务DLC。

Q：有没有想过会发行本作的中文版本呢？

A：这个我们目前正在努力中，我们也是当然十分希望中文版本的发行，否则今天就不会在这里召开这个记者会了。但是至于具体的内容，我们目前也不能透露太多，所以敬请各位期待（笑）。





www.dooland.com



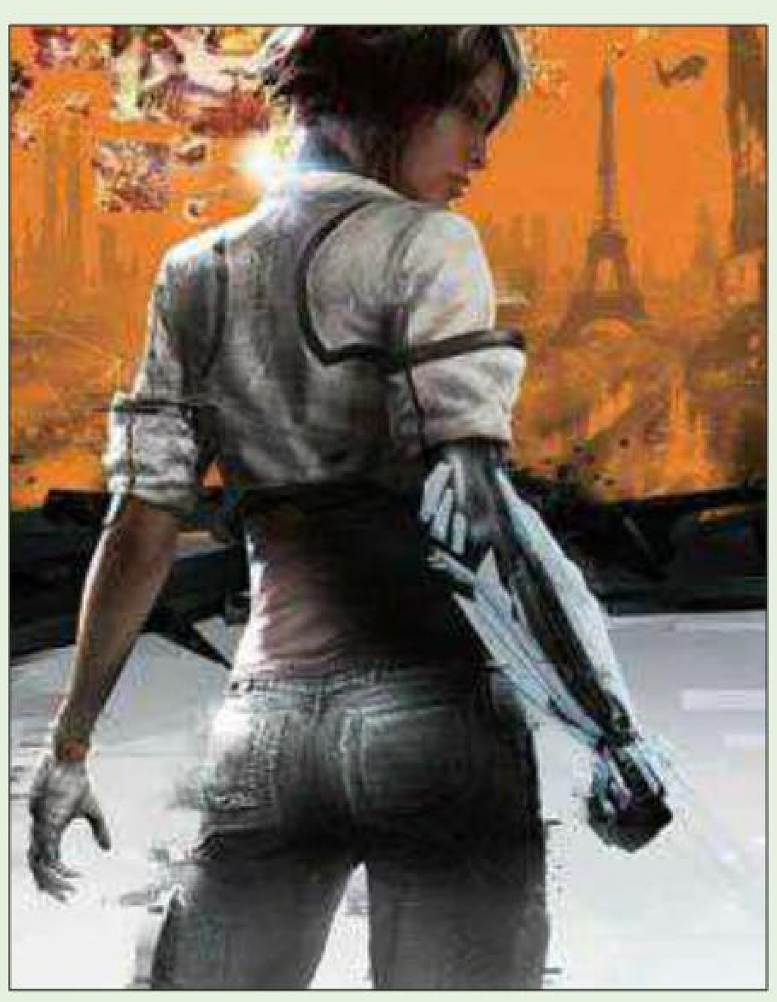
文 铃

CHECK 3 Capcom媒体试玩活动&《记忆猎人》制作人访谈

在本届 TGS 会场内，Capcom 出色的表现闪耀全场，而展会场外，Capcom 在与媒体互动方面也是下足了功夫，提供了专门对媒体开放的小型试玩活动，多款像《鬼泣 DMC》、《生化危机 6》这样备受瞩目、蓄势待发的新作都能在这次试玩活动中玩到。另外，Capcom 还提供给 UCG 采访来自 Dontnod Entertainment 的《记忆猎人》制作人专访的机会，让我们近距离接触到了这款科幻题材的动作冒险游戏。

《记忆猎人》近距离接触

Capcom 活动与访谈的行程安排在我们出行 TGS 前就已经以邮件的形式发送给了九老师，在 TGS 开始后曾进行过一次微调，最后访谈被安排在了 20 日的下午，试玩活动则是 21 日的下午开始，分别为媒体日的第一天和第二天，也就是说九老师和我需要从各种现场拍照和排队试玩中抽出时间，直奔 Capcom 的活动举办地点。香港 Capcom 的 Carrie 女士负责代领我们前往采访地，原本约定的汇合地点是会场内的 Capcom 展台，时间为下午四点十五分，无奈我在排 PS3 版《生化危机 6》的试玩时遇到了一点小状况（队伍莫名不动），导致排队时间接近一个小时，再加上试玩过程还持续了十几分钟，试玩完毕时已经四点二十了，吓得我推开小黑屋的门，拖着起水泡的脚就拼命往老卡的媒体接待处狂奔。用了两分钟绕过 R 星的小黑屋，我看到九老师正在拿手机准备打电话找我。看到我慌慌张张地出现，九老师严肃地扶了一下眼镜，对 Carrie 女士示意人员已经到齐，之后我们便启程前往采访地点。



采访在离 TGS 会场不远的某酒店大楼内进行，到达采访室的时候，两位制作小组的成员刚好下楼去喝东西去了，只有随行的法语翻译在，于是我们就在沙发上稍微等待了几分钟，趁此机会我拿出事先打印好的采访问题进行准备，同时还打量了一下这间屋子。采访室不大，布置也很简单。房间的角落里有一张简易办公桌，一盏古典的台灯摆在上面，屋子的中央放了一台电视，这是为稍后制作小组成员演示并讲解试玩影像准备的。Dontnod Enertainment 这次来了两位开发成员，他们均来自法国，其中一名是《记忆猎人》的制作人 Jean Maxime Moris，我们此行的采访就是围绕他展开的，为演示担任解说的也是 Moris 先生本人；另一位是本作的首席设计师 Philippe Moreau，他主要负责游戏的演示部分。

开发成员回到采访室后，香港 Capcom 的 Carrie 女士赶紧介绍我和九老师是来自中国的《游戏机实用技术》杂志社的编辑，一听说是中国的媒体，Moris 先生立刻来了精神，因为他曾在中国待过几年，因此会说一些中文，不过由于时间的关系，不少普通话怎么说基本都忘记了。介绍完毕后，我们相互交换了名片，下面将先进行演示与解说环节。首席设计师 Moreau 先生打开电视，进入了事先准备好的《记忆猎人》DEMO 中。

DEMO 在一个类似于练习模式的场景中进行，四周的墙壁几乎都是白色。由于本作是一款强调爽快动作体验的动作冒险游戏，所以这次演示解说主要针对游戏的战斗系统来进行。本作有一大特色系统，那就是连续技的自定义。玩家在获取能力点数后能自行添加连续技的按键指令，这些按键并不只是单纯的添加上去，每种按键都可以附带一种能力，这些能力被称为“Pressen”，共有四种可供玩家选择，它们对应效果分别是回复生命值、增加攻击力、冷却特殊技能和双倍其他能力效果。举个例子，Nilin 的基础连续技是 A→B→B，玩家在获得升级点数后可以获得一次增加第四个按键的机会，玩家除了能选择连续技的第四个按键是 A 还是 B 之外，还能选择这个按键的招式击中敌人后所附加的效果，具体用哪一种就看玩家的喜好了。这个系统是十分具有创意的一个构想，玩家可以根据自己的战斗风格打造出与战斗方式相对应的连续技，这么一来战斗效率自然是成倍增长的，这种连续技自定义的系统能给资深玩家提供不少可研究的内容。除了自定义连续技这个重点演示内容外，开发成员还对特殊技能以及敌人的种类进行了一定的介绍。演示和解说的配合恰到好处，仿佛贴心的系统教学，由此可以看出即使是这个小型的采访，开发小组也有用心去准备，再加上现场演示中游戏的打击感相当出色，本作的表现令人期待。

演示结束后，随即进入访谈提问时间。面对我们的提问，Moris 先生都一一耐心回答，这些回答并不只是一些空洞或概念化的东西，都比较具体，对玩家更好地了解游戏能起到很大作用，如果想要知晓更多关于《记忆猎人》的内容，可以移步后文的访谈部分哦！

Capcom媒体试玩会

21日的集合时间是下午1点，地点依旧是Capcom展台的媒体接待处，由于SCE展台的媒体特别试玩区时限是12点半到1点半，因此这次提前离开的我又跑得够呛，好在SCE和Capcom的展台是对着的，所以我在1点整准时赶到了，大老远就看到九老师又掏出手机准备给我打电话……

这次依旧是前往会场不远处的某酒店，不过由于是试玩会的关系，所以这次活动的房间要大很多。房间的外围一圈摆放了十二台主机和十二台电视机，X360和PS3都有，房门口还有各种小食和饮料。由于安排合理，这几天各家媒体都分别在不同时间段来到这里进行试玩体验，所以这里聚集的同行很少，自然也不用浪费时间在等待上面。试玩区域相当宽敞舒适，中间还摆了一张大圆桌，想吃东西的来宾可以自取并任意开吃。虽然我和九老师忙到现在都没有吃午饭，但是一个小时的试玩时间对我们来说还是很紧张的，因此吃喝什么的只能作罢了，毕竟工作要紧。Carrie女士看到我俩放下东西就马上拿起了手柄，就转身去门口给我们拿来了两瓶喝的，各种感动啊！媒体日的时间很宝贵，下面我们选择了几个重点游戏进行了尝试。

本来在会场内已经试玩了《生化危机6》，但我一看电视上显示的标题，居然是佣兵模式，这与会场内提供的故事模式章节试玩（单人或合作）是完全不同的，印象中是老卡首次提供佣兵模式的试玩，就没多犹豫，赶紧坐下开始选角色和关卡。可选人物有里昂、杰克、克里斯，关卡方面提供了四个。和前作一样，每个人物有着固定的武器配置，每一关的敌人总数也还是一百五十人，要想达成清版并获得高分，需要打碎地图上的时间沙漏和奖励沙漏。本作佣兵模式的奖励沙漏不在是放在箱子里的，而是和时间沙漏形状一样，只不过颜色是绿色，用体术击打奖励沙漏后效果立刻生效，在奖励时间内杀死敌人的话，一个能赚一千分，这个和前作是一样的。五代佣兵最为重要的体术终结敌人会令剩余时间增加五秒这一点也良好地保留下来，用体术终结敌人仍然是加五秒，最效率的办法还是枪打头→体术终结。这次会爆出寄生虫的倒霉敌人没有前作那么耐打，瞄准肚子上的弱点开几枪就行，即使它们在连杀数较高的时候出现也不会浪费太多时间。我用三个人物分别选了不同地图各打了一场，感觉佣兵模式的规则和玩法在大方向上变化不大，基本是了继承前作，不过在游轮场景中出现的狙击手令我印象深刻，这是以往不曾遇到过的敌人。狙击手站在与玩家登场处相对较远的位置，它们瞄准玩家时会有红色的镭射光线出现，此时如果不赶紧跑开就会被击中，打到身上不算疼，但角色会倒地，过一段时间后才能站起来，这会浪费掉大量宝贵时间，玩家只能在它们出现后采取移动战策略边打边移动至狙击手身边将其干掉，因为可选用的三名角色身上都没有远程武器，但这有可能是试玩体验版的关系。试玩佣兵模式时我使用的是PS3版，画面上感觉与会场试玩到的X360版没有什么差别，但在使用体术终结敌人时画面经常会定格一秒左右，希望这也是体验版导致的。由于时间比较短，无法分析出算分细则上的变化，途中也没有BOSS级的敌人登场，不过每场任务结束后的评价方式倒是有所改变，加分的项目增加了不少，但总体评级还是按照总分来看的。

接下来轮到UCG众编试玩后赞不绝口的《鬼泣DMC》，试玩会上提供的试玩共有三项，有两个是与会场上一样的，分别是某个关卡和一场BOSS战，第三个则是科隆游戏展上提供的一段试玩，考虑到没有新内容，也避免和其他编辑的工作重复，因此《鬼泣》我只是意思了一下，并没有过多尝试。

试玩会的最后一项试玩是《失落的星球3》，旁边有媒体同行拉住一个开发成员不停地说，虽然我们也想抓住机会问一些玩家关心的问题，但必须遵守基本的礼节啊，先来后到什么的。可惜直到我们试玩结束，这几个同行还没说完呢，我和九老师也只好作罢。《失落的星球3》提供了一个角色给现场的媒体尝试，可能是担心部分特色系统泄漏太早，所以界面干净得要命，什么数值都看不到，也没办法用能量回复生命值，玩家在连续受创后画面会逐渐变红（或者说是“眼球充血”），只有保证一段时间不受到攻击才能勉强回复，枪械也只能使用手上默认的那种，顶多扔个手雷，这个动作还是我乱试出来的，手雷剩余数量也看不到。试玩开始后一直在打飞虫与赶路，弹夹内还剩的子弹数量是在准星的外圈有明确显示的。与前作一样，敌人的弱点基本都是一目了然，那便是身上发亮的橙色部分，瞄准敌人弱点攻击准没错。本作的掩体系统十分重要，不少敌人的攻击火力都很猛，AI也很高，经常从各面包抄。试玩版的最后出现了一个巨型大BOSS，由于只有玩家一人，且无法回复生命值，因此这场战斗简直就是灾难。BOSS的弱点在尾巴的根部，除了弱点外其他地方外壳异常坚硬，其移动速度相当快，想要绕到侧面打弱点的战术基本无效，只能从正面跳起来打，不过没有强力武器，这种最普通的突击步枪怎能奈何得了BOSS，连牵制BOSS的同伴也没有，与《失落的星球3》庞大地图、巨大BOSS形成鲜明对比的，是角色那缓慢的移动速度。在被BOSS各种打得飞来飞去的悲惨情景中，我们结束了此次试玩会的旅途。

从Capcom的试玩活动房间出来，我看到不远处的沙发上坐着三个老美，我和九老师一出现他们三个就在小声议论，还在嘿嘿笑，其实声音也不小了，可能以为我们听不懂英语吧！（－_－b）你问他们在笑啥呢？好吧，事情是这样的，我俩是从TGS会场直接赶过来的，现在还要赶回去，所以身上肯定带了不少会场内的东西，由于要拿各种宣传册与赠品，因此身上就背着会场内的“大神器”——SEGA的巨型购物袋。“两个背着SEGA袋子的人从Capcom的试玩活动室里走出来，哈哈哈……”真吐槽，很好笑么，我怎么觉得这么冷，啧啧啧，笑点太低啊！好吧，以上这些话我当然是没有说出来的，只在回会场的路上偷偷和九老师吐槽了一下。Capcom在这两天安排给UCG参与的活动让我们收获颇多，各种合作愉快，希望今后还会有更多的合作机会，这样我们也能给玩家带来更多有价值的第一手情报。



■铃正在试玩《生化危机6》的佣兵模式。

UCG小编的《记忆猎人》制作人专访



PROFILE

Jean Maxime Moris
曾在育碧中国担任项目经理

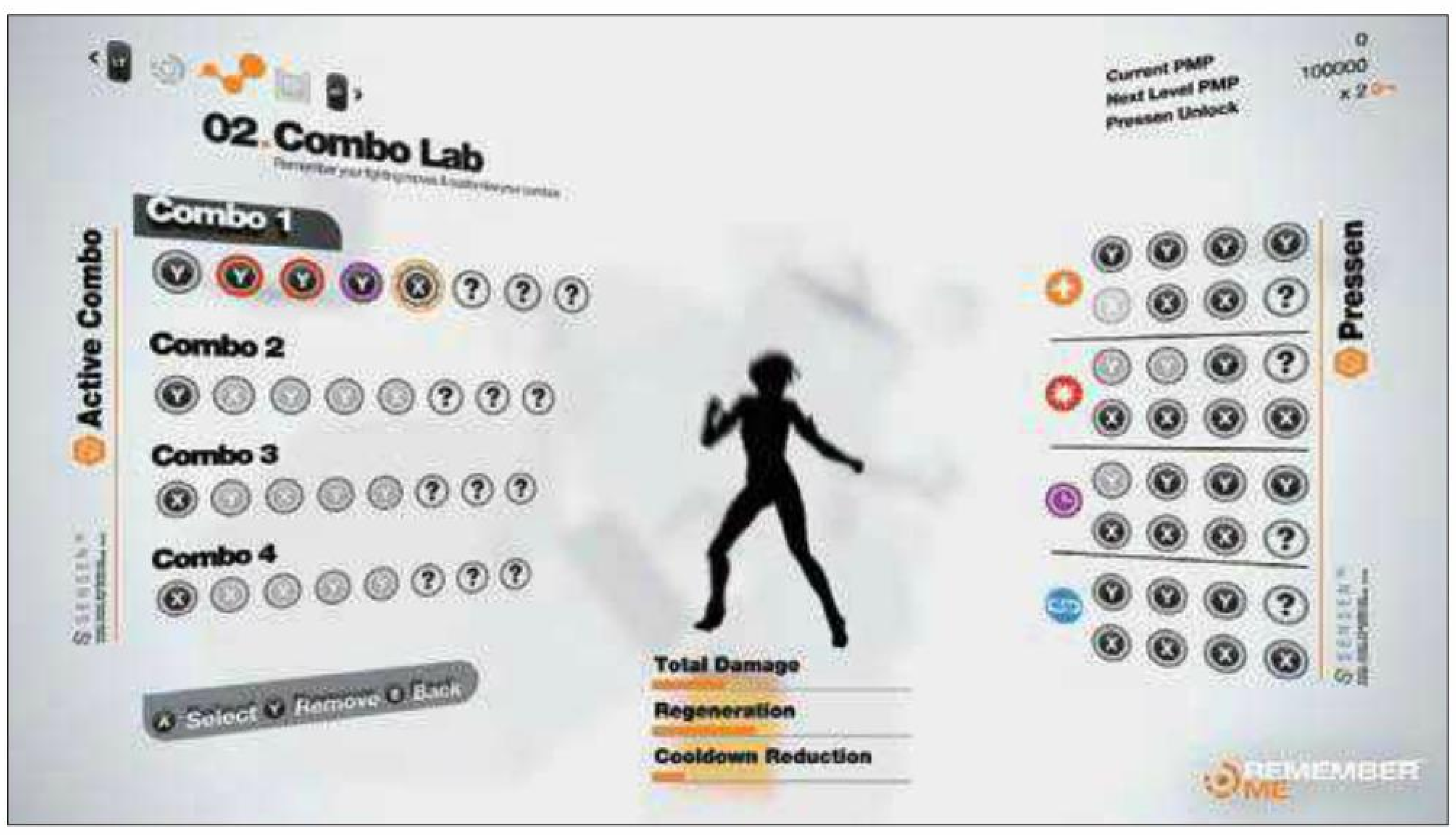
Dontnod Enertainment
《记忆猎人》的制作人

Q：作为一款动作冒险游戏，您认为本作最大的亮点是什么呢？
A：亮点无疑是我们独特的战斗系统。在《记忆猎人》中，我们要带给玩家出色的动作手感，连续技的自定义系统有很多可供钻研的地方，核心玩家只要上手就会明白，这是他们想要的游戏。

Q：本作的难度会很高吗？还是说稍微有一点动作游戏基础的玩家都能轻松上手？
A：对于不擅长动作游戏的玩家，我们自然也是有所照顾，其实本作的系统各方面比较平易近人，玩家只要稍事熟悉就会找到乐趣，被游戏吸引并继续玩下去。之前提到的连续技自定义系统，我们专门为不太擅长这些的玩家选择了自动分配连技点数的选项，有了这个设定，这些玩家就不必担心相对复杂一些的操作，安心体会游戏带来的乐趣。当然，好上手不代表游戏的难度不高，我们的系统是易学难精的。

Q：之前有传闻说本作有好多其他游戏的影子，例如“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”、《杀出重围 人类革命》等等，你对此有何看法。
A：有许多游戏都是经典而优秀的，这些游戏我都有玩过，它们可能会成为游戏中某些要素的灵感来源，就好比一些电影导演在观看其他经典作品时的灵感闪现一样。动作类游戏走到今天已经很成熟，其中不乏优秀的作品，例如今天我就在会场试玩了《鬼泣DMC》，也小有感触，我们是站在巨人的肩膀上的。

Q：可以吸取别人的记忆这个设定使得剧情的衍生性很强，那么本作的分支任务是否会很多呢？
A：Nilin的能力是读取别人的记忆，还可以改变其记忆中的一个微小部分，但这么做会引起蝴蝶效应，使得周围的事情发生巨大变化。我们的游戏中会有很多可以挖掘的秘密，收集要素也有不少，谜题的部分会很出色，只是，我们并没有准备把本作做成一款沙箱游戏。我有玩过不少沙箱游戏，这些游戏会提供很多分支任务给玩家完成，但是这些任务中有好多都是可有可无的，我并不希望有这样的部分出现在游戏中。



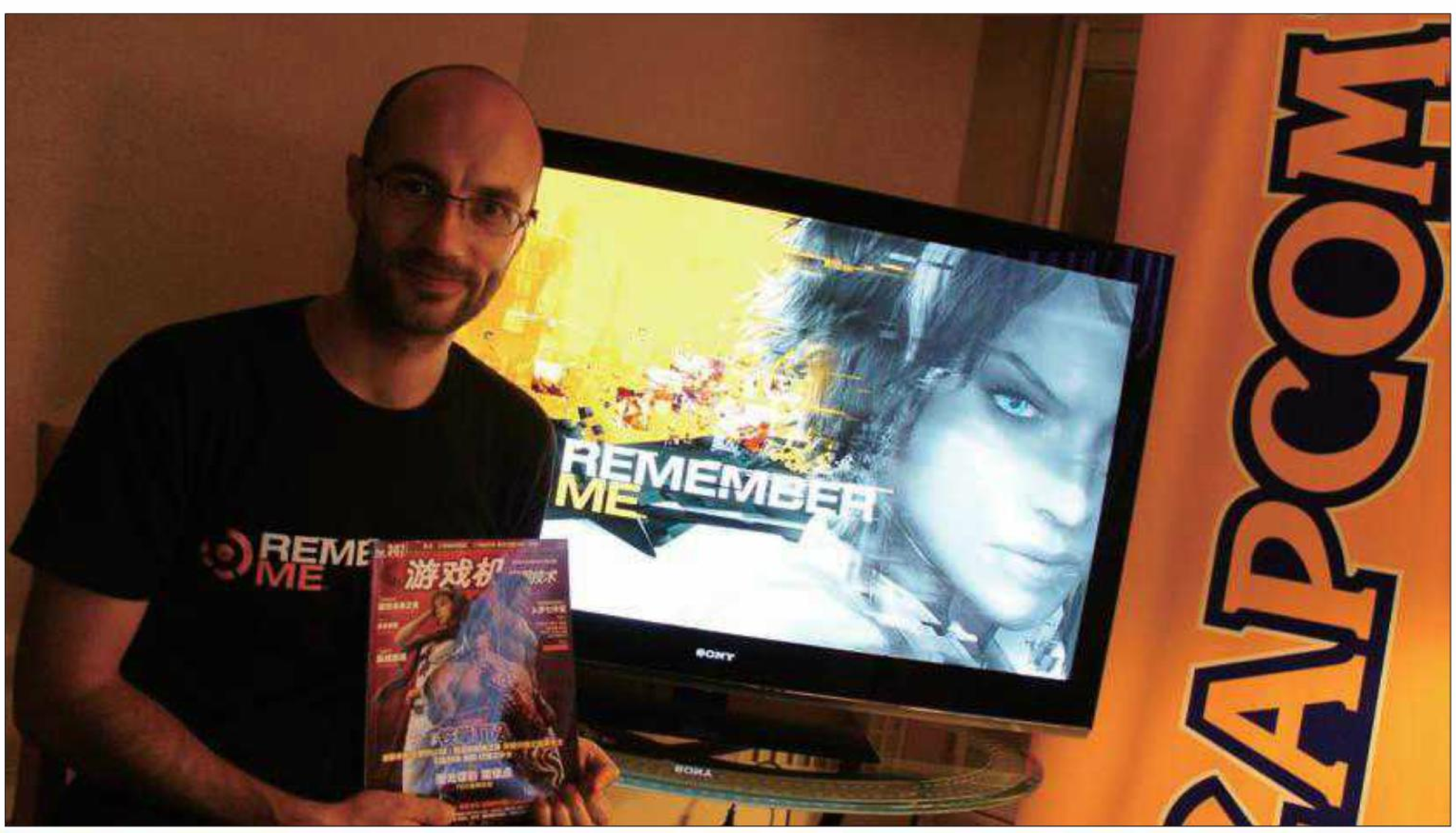
Q：Nilin右手的装置似乎很强劲，这是记忆猎人能力的来源吗？
A：没错，记忆猎人的能力就是来自于这个装置的，它叫做猎人拳套(Hunter Glove)。

Q：游戏发生的城市虽然是“时尚之都”的巴黎，但游戏中所表现出来的气氛却相当沉重，好多场景相对灰暗，这样的设定预示着什么吗？
A：游戏中的巴黎并不是最繁华的时候，Neo-Paris代表巴黎因为某种原因受到严重的损伤，但并未被完全摧毁，人们需要亲手来重塑巴黎原本的繁华。Nilin身上发生的故事比较沉重，剧情的发展会很精彩，扣人心弦，这也是我们在开发中会重点把握的部分之一。另外，我们的音乐也会很优秀，为本作担当配乐的作曲家曾经为《鬼屋魔影》进行过配乐，他的实力是有目共睹的。

Q：一个英雄身边往往会陪伴有一两个好搭档，Nilin是否会有这样一个好伙伴呢？例如之前在视频里出现过的Edge，他是否是一名重要角色呢？
A：Edge是《记忆猎人》中相当重要的一名角色，他是抵抗“记忆之眼”公司的核心组织者，他之所以要挖掘这些大公司背后的真相就是为了拯救巴黎，因此他的戏份是相当重要的。

Q：有什么话想对UCG的读者说吗？
A：请各位继续关注《记忆猎人》的有关情报，我们一定会带给大家素质优秀的游戏。

采访尾声：
在采访的最后，我问制作人Moris先生是不是曾经在上海育碧任职过，还问他是否曾经在北京语言大学待过，他非常惊讶地笑着问我“你是怎么知道的?！”我坏笑了一下回答：“因为我Google了一下！”听到我的回答，和善的Moris先生发出了爽朗的笑，UCG编辑本次的《记忆猎人》专访也就到此结束了。





文 八重樱

CHECK 4 聚逸游戏制作人荒川健专访

PROFILE

荒川健
生日：1975 年 6 月 19 日
籍贯：鹿儿岛市
参与开发作品：
《最终幻想Ⅷ》(材质设计)
《最终幻想Ⅸ》(材质设计)
《最终幻想Ⅹ》(材质设计)
《王国之心》(材质设计导演)
《王国之心Ⅱ》(UI 用户界面)
《纷争 最终幻想》(副导演)

本次 TGS 之行的另一个收获就是采访到了荒川健先生。就职于史克威尔·艾尼克斯期间，荒川先生曾参与过多款良作的开发，在《异说 最终幻想》中还担任了副导演一职。现在，荒川健先生跳槽到了日本著名的社交平台聚逸从事手机游戏业务工作，在手游冲击日趋激烈的当下，荒川健先生是如何看待这一现象的，又会为家用机游戏的发展提出怎样的建议呢？下面这篇访谈就将为大家揭晓答案。

Q1：聚逸是一家基于移动互联网的社交网络，您是看中了聚逸的哪方面优势才选择它的呢？

荒川：从业以来，我曾经在许多家游戏公司就职过，但是却从未涉及过手机游戏这一新兴领域。聚逸作为日本最大规模的社交网络平台，在年轻人中拥有极高的人气，这一点对我来说非常有吸引力，我也很看好在聚逸中的发展前景。我希望在聚逸就职期间能够把自己之前在家用机领域所学到的经验运用到手机游戏的开发中去，希望在这个全新的环境中能够获得更大的发展空间。

Q2：您在聚逸中主要负责的业务是？

荒川：我在聚逸中主要从事的是游戏的企划开发工作，现在正在负责两款手机游戏的研发，一款是射击类的《War Corps》，这是一部以世界大战为背景的战争题材游戏，玩家将扮演三股势力中的一支，从纽约、东京和伦敦三地前往世界各地完成各种任务。另一款游戏暂命名为《Project Fantasm：A》，是一款卡片对战游戏，玩家扮演的角色是通过卡牌来与怪物进行交战。(编注：土田俊郎先生和植松伸夫先生也有参与《Project Fantasm：A》的制作)

Q3：从事 SNS 业务与从事电玩游戏开发的最大区别在哪里？有哪些全新的挑战？

荒川：我以前的工作与现在的工作最大的不同点在于，家用机游戏一旦开发完成，那么即便我再想出一些新的好创意也是无法继续应用在这部作品中了，但是作为社交游戏，在向玩家们推出之后可以尽可能地收集玩家们的意见与建议，以便在今后的版本更新中加以实现，我们企划者的新想法也可以继续应用在作品之中。能够不断地通过更新版本来维持作品的生命力，这是社交游戏与传统电玩的最大不同之处。

Q4：现今，手机游戏对传统电玩游戏的冲击日趋激烈，您觉得传统电玩游戏在面对这种冲击时需要作出哪些改变？

荒川：之前的电玩游戏，一旦正式发售后便无法再对游戏作出任何的改动，但现在电玩对互联网的依赖逐步加强，例如像是很多游戏都会有多人在线模式，那么通过联网下载最新版本也就不再是不可能实现的事了。在我个人看来，无论是传统电玩游戏，亦或是新型的手机游戏，想要得到持续稳定的发展，都必须依托于互联网这个大平台，聆听玩家们的意见、及时作出调整、推出更为优化的版本，这才是电玩游戏应有的未来。

Q5：请问荒川先生个人最喜欢哪一种类型的游戏？以及您最想要制作的游戏类型是什么？

荒川：我现在正在制作的是一款卡片对战 RPG 游戏，但是我个人更喜欢相对简洁的操作方式，比如通过滑动屏幕就能实现战斗效果的类型。另外我个人也对射击类游戏情有独钟，像我们团队正在开发中的《War Corps》就是我最想制作的游戏类型。

Q6：那么您觉得在游戏的整个制作过程当中，哪一个环节最为重要？

荒川：要制作一部出色的电影，首先要明确的一点就是什么样的场景才更能够让观众接受并喜爱，游戏的开发研制也是如此。如果只是凭借我一个人的力量，是无论如何也无法创作出能令玩家们感到满足的游戏作品的，团队之间应保持一种亲密无间的合作状态，每一个 STAFF 都会尽己所能地展现出特长的一面，把这些最好的建议融会在一起，才能够诞生出最完美的游戏作品。

Q7：现在中国也有越来越多的青年在毕业后选择游戏方面的工作，请您为这些青年提一些建议吧。

荒川：作为一个刚毕业的大学生，首先要确定的是自己未来人生的一个基本方向。因为即便是游戏方面的工作也是有很多职位划分的，例如像是游戏企划、程序设计、美术设计等等，你必须要明确自己想要从事哪一个方面，才能更有针对性的发展。其次，从事游戏行业最需要掌握的一项技能就是了解用户的需求，因为你开发出来的游戏是要提供给用户去体验的，而并非是为了满足自我。因此要学会多站在普通用户玩家的角度去思考做什么样的游戏比较好，只有这样，做出来的游戏才能得到玩家们的喜爱与支持。所以，大家在就职的时候，要把自己的信念、自己的想法以及站在用户立场上去考量这几个方面综合到一起，才能为今后的工作起到很大的帮助。



文 洛克 美编 anubis

新颖和惊险满载的《MONSTER HUNTER 4》狩猎生活



Part.4 海上明珠
TOP 10
重点解析

怪物猎人 4

原名：モンスターハンター4
机种：3DS
厂商：Capcom
游戏类型：动作

在大自然塑造的宏伟场景中，手持各种武器与巨大的怪物们对峙的超人气动作游戏“《怪物猎人》系列”第四代作品终于放出新消息，本作自从在去年的TGS上公布以来，一直成了系列玩家们关注和争论的焦点，巨大的系统变革和注重剧情的单机流程让人对新的狩猎之旅充满期待。本次放出的情报除了吸引大量玩家眼球的新武器“操虫棍”外，还有关于新系统“高低差”的详细说明——新怪物、新系统、新地图，一个只属于你的全新冒险正等着你的到来。

CHECK 1 握于汝手中的新武器 其名为“操虫棍”！





操虫棍

自古以来独家秘门操纵术，术者最大的特征是可以操纵一种名为“猎虫”的生物，在战斗中术者可以给“猎虫”下达指令，让它去吸取怪物的体液用来强化自身。操虫棍的机动性很高，并拥有横扫和挑斩等攻守兼备的攻击，还可以组合出连续技。

[操虫术]

以意念来控制猎虫的技能——“操虫”，运用此能力猎人可以让猎虫去采集怪物的体液来强化自身，是一种之前从未出现过的攻击手段，强化体液的效果多种多样，并能在战斗中同时发动多种效果，活用操虫术能够大幅提高猎人的战斗能力。



◀猎人右臂上的绿色生物便是传说中的猎虫，发出号令后猎虫就会冲向怪物。不过从图片上来看，这玩意似乎有一些重口，不知道一些惧怕虫子的玩家在使用这武器时会不会感到头皮发麻呢？

体液的强化效果	
白	移动强化
红	攻击强化
橙	防御强化
绿	体力回复



■给怪物打上记号



■放出猎虫吸取体液



■发出号令唤回猎虫



■利用体液强化自身

操虫棍和其他武器最大的区别在于会配置一只吸取怪物体液的猎虫，那么是否在制作操虫棍时会需要大量和虫子有关的素材？在以往作品中由于虫类素材的使用率不高，加上大部分昆虫还能在后院农场中获得，最常用的光虫甚至可以在老奶奶那购买，因此玩家几乎没有随身携带捕虫网的习惯，不知操虫棍的加入是否会改善这一现象呢？

采取体液的流程

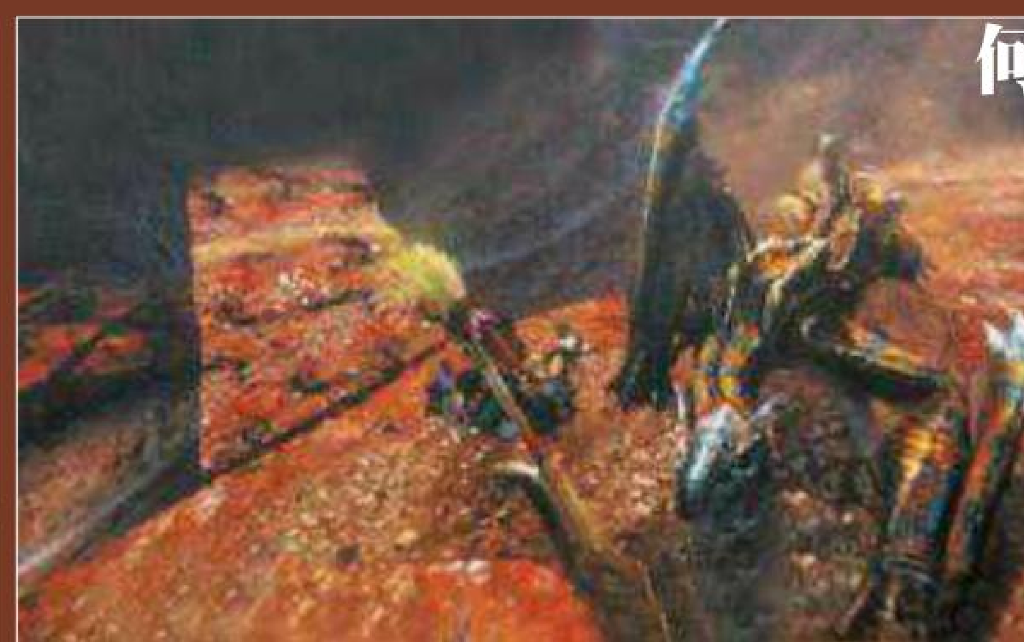
采取体液的流程非常简单，猎人需要先给目标打上特殊的标记，随后使用 R+A 键放出猎虫即可让其上前吸取体液，等到吸取完成后再使用 R+X 键将其回收即可强化猎人自身的能力。而且在放出猎虫的同时猎人也是可以自由移动的，若控制得当，相信一边攻击的同时一边利用绿色体液回复体力也并不是难事，这种攻守兼备的战斗方式是否会让操虫棍像《MH2》中的太刀，成为新一代的 BUG 武器？此外，猎人们在使用猎虫吸取怪物体液的时候，猎虫也会对怪物造成一定的伤害，所以在某种程度上来看新武器“操虫棍”属于远近兼备的武器，不知道这一重大的改革会给其他武器带来什么的影响呢？

[跳跃]

在《MH4》中猎人能通过高低差地形使出独特的跳跃攻击，利用跳跃攻击猎人能够轻易击杀到以往很难打到的高位置目标。这使得破头、断尾等工作更容易进行。而新武器操虫棍和其他武器的区别在于，它不需要利用地形就能使出跳跃攻击，并且在跳跃过程中还能够发动连击，在充满立体感的空间中进行攻击还是相当有吸引力的，居高临下直接针对怪物的弱点进行攻击吧！





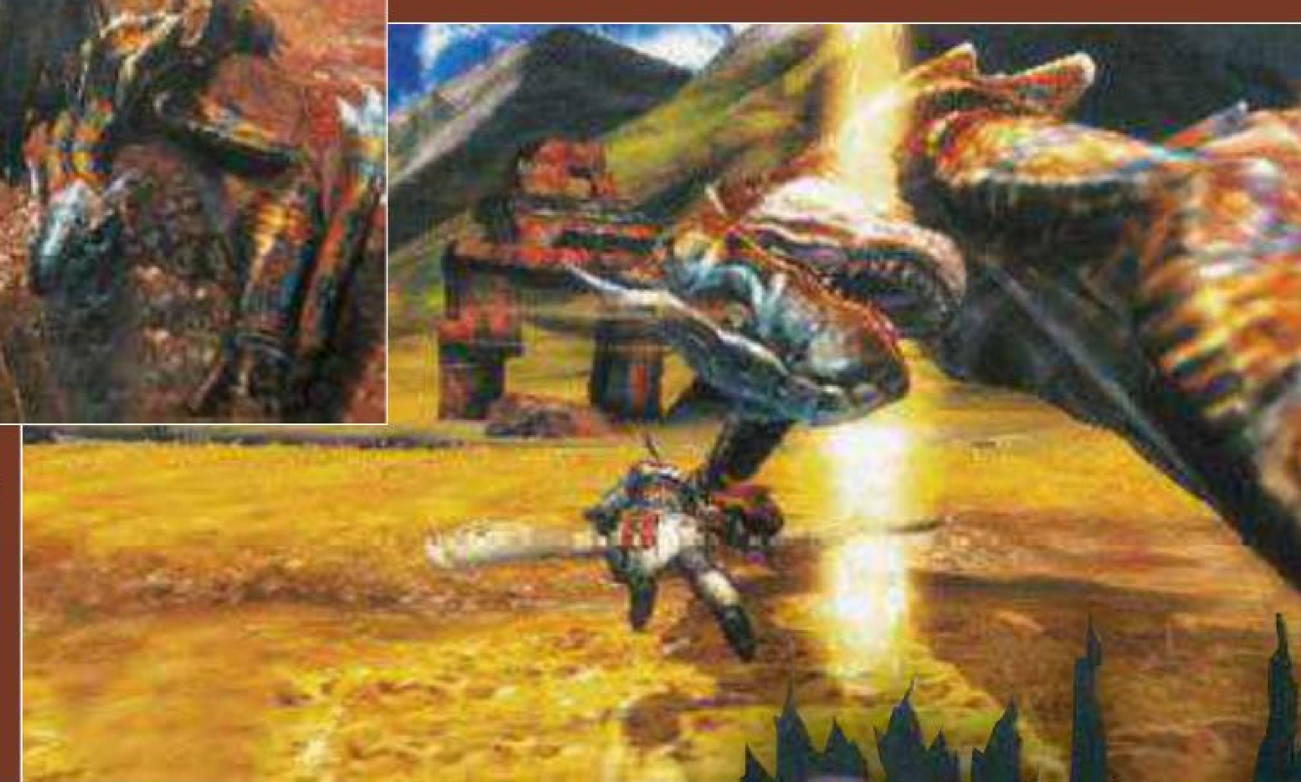


使用撑杆跳形成的跳跃动作！

◀利用使用操虫棍可实现类似撑杆跳的动作，用这武器做支撑真是与众不同。

何时何地都能发动跳跃攻击！

◀▼就算没有高度差也可以用武器进行撑杆跳来制造高度差，并对打点高的部位发动针对性攻击。



CHECK 2 全新能力！12种武器完全介绍

每次推出新作品时，Capcom 都会为原有的武器增加一些要素，作为第四世代的本作自然也不例外。《MH4》为原有的 12 种武器均增加新招数，除了为“高低差”服务的跳跃攻击外，还增添了一些从《MHF》的天 / 岚型技能演化过来的招式，例如片手的冲刺攻击和锤子的跳跃大地，下面让我们一起来看看原有的 12 种武器吧！



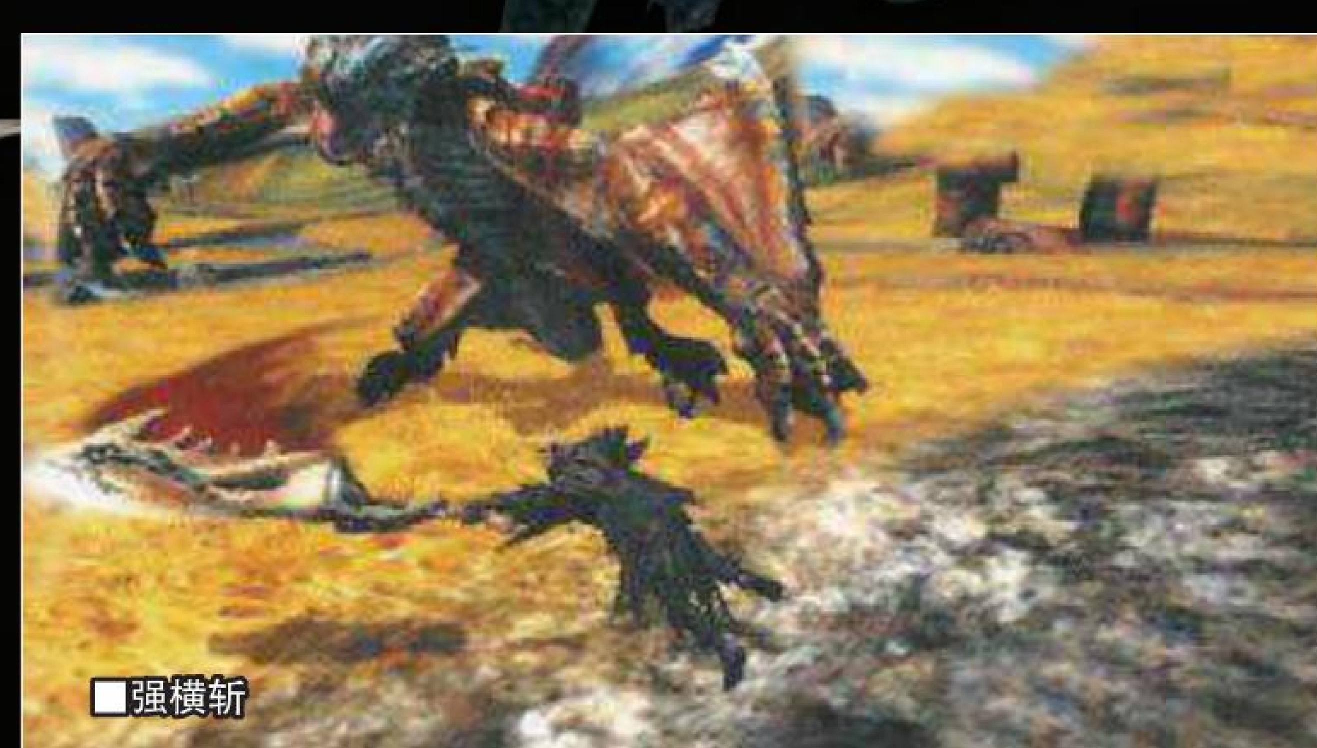


■跳跃攻击

大剑

屠杀巨龙的狩人之牙

大剑的最大魅力莫过于攻击力和范围，其招牌技能蓄力斩那惊人的破坏力让众多猎人对其爱不释手，而能够及时地防御也保证了猎人的生命安全。此次增加的“跳跃攻击”不仅弥补了大剑必须依靠“斩上”才能打到高目标的弱点，之后还能接续高威力的“强横斩”进行追击。



■强横斩

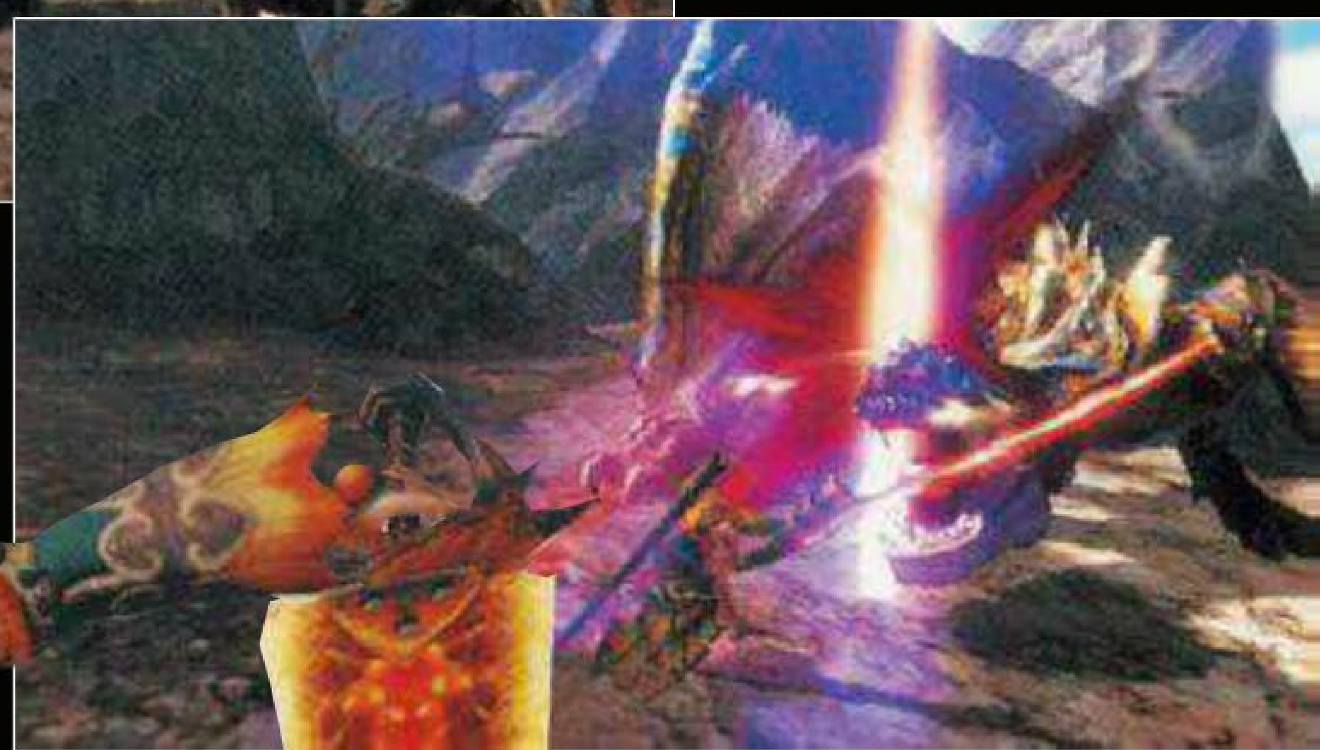
人刀合一！没有吾斩不断之物

太刀兼备宽广的攻击范围和高机动性，在《MH2》中登场后就受到大量玩家的追捧。太刀攻击命中怪物时会积累“练气”，使用“练气”能发出强力的“练气斩”，利用华丽无比的连续攻击将怪物放倒。



■跳跃练气斩





太刀



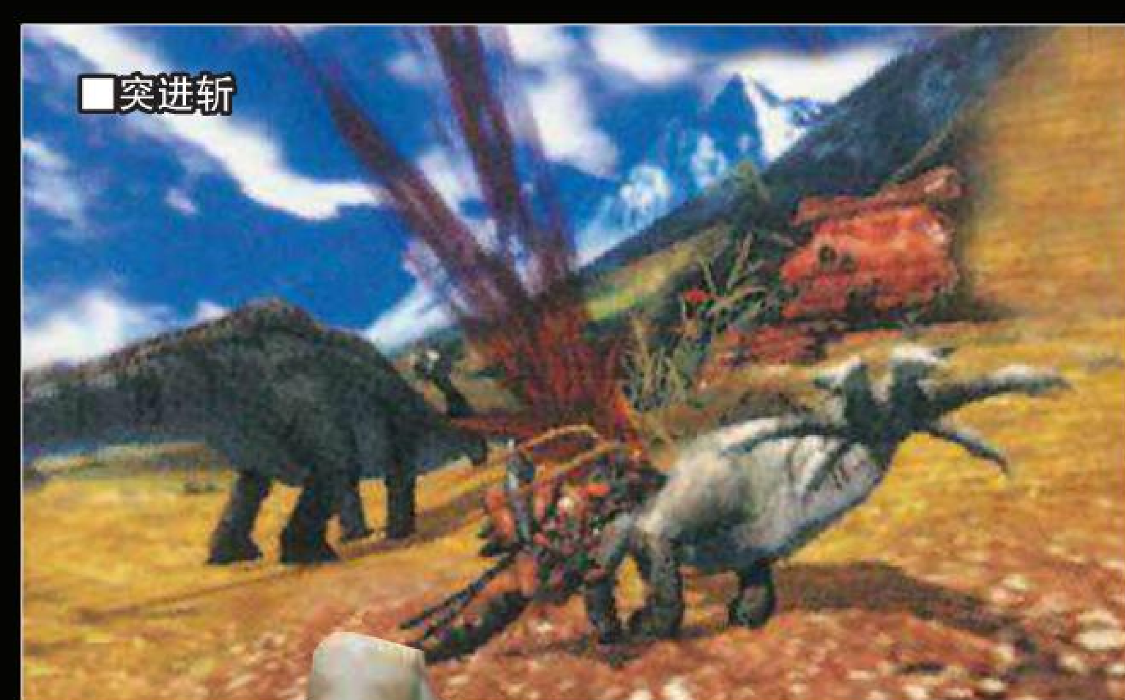
片手剑

平地而起的斩打旋风

片手剑攻击间隙小且机动性高，同时还能在拔刀状态下使用道具，是新手猎人的首选武器。本次新增的“突进斩”和《MHF》中岚型片手的“滑铲突击”相似，能让猎人在瞬间缩短和怪物之间的距离，使得片手剑的走位更加灵活自如，而“蓄力斩”则能让攻击一直偏低的片手拥有爆发输出的能力，不知凭借这两个技能，片手剑在本作中的地位能否提升呢？



■蓄力斩



■突进斩

震撼灵魂，摇动大地

锤子拥有所有近战武器都无法比拟的巨大破坏力，其最大特点便是它的所有攻击都是打击系，可以在极短时间内让怪物进入眩晕状态。《MHF》中锤子的 4 段蓄力“跳跃大地”一直是所有锤子手梦寐以求的技能，本次锤子添加了类似的“跳跃蓄力攻击”，玩家可以在蓄力的过程中通过“高低差”形成跳跃攻击，在使用“跳跃蓄力攻击”后更是可以接上锤子最强劲的“本垒打”攻击。



锤子





■跳跃蓄力攻击

唱响猎场的战曲

狩猎笛类似其他游戏中的辅助道具，演奏的音乐可以为队友们增加各种强化状态，因此在组队狩猎中狩猎笛是最受欢迎的一种武器。从《MHP3》开始制作组就有意把笛子也做成一个输出型武器，全新的演奏模式鼓励使用者一边输出一边演奏，而在《MH4》中更是追加了一次攻击就可累积两个音色的“连音攻击”。



■连音攻击



狩猎笛

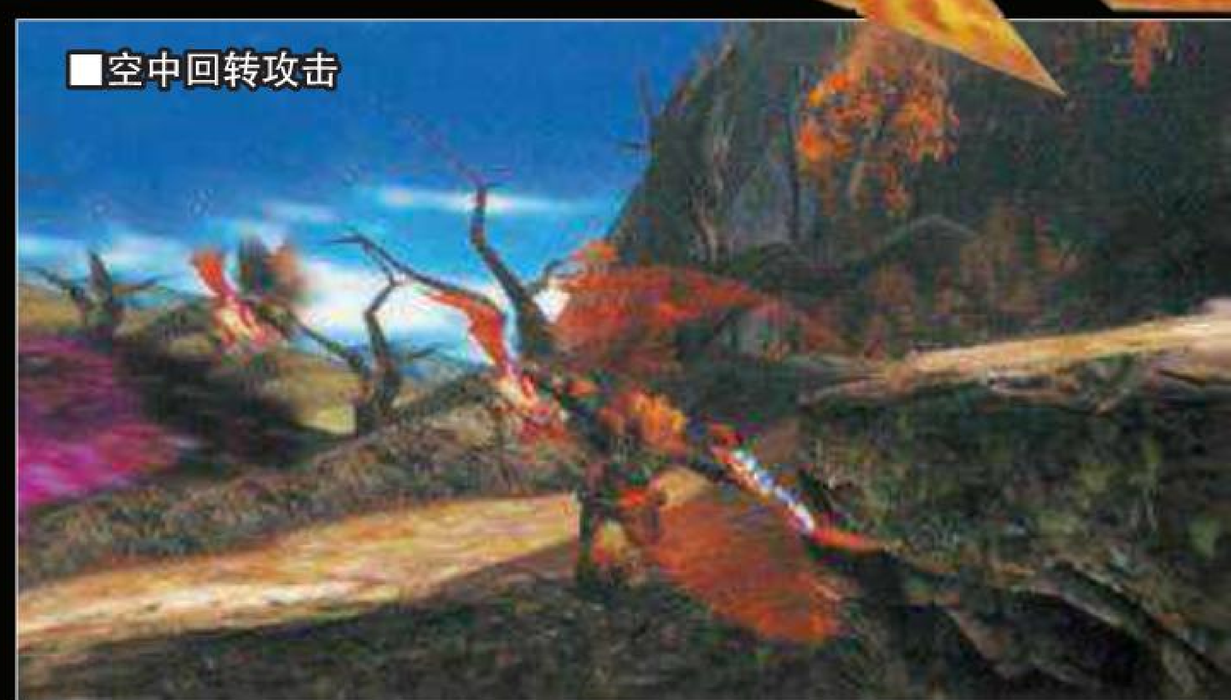
双剑



华丽无双，疾风斩击

双剑特有的多段攻击使它成为最爽快的武器，最大的特点是可以消耗耐力值进入“鬼人化”状态，在该状态下猎人不仅可以使用独有的鬼人连斩，还带有抵抗风压的特殊效果。在本作中玩家使用“鬼人回避”进行跳跃的话，可以使出“空中回转攻击”，这让以前无法对高处进行打击的双剑终于可以方便地进行断尾、破背等工作。

■空中回转攻击



■突击跳跃



■突击回转攻击





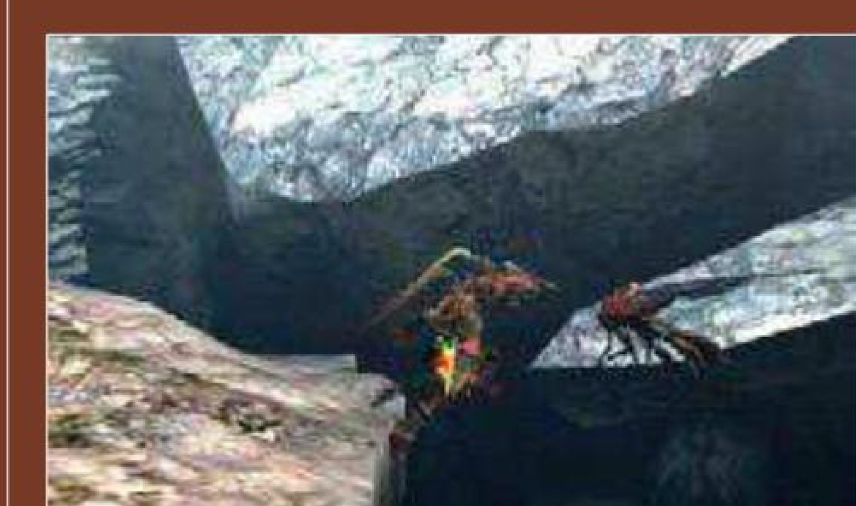
无敌之盾与破天之枪

长枪凭借其独特的攻击模式、优越的回避能力和铁壁般的防守被很多老玩家所喜爱。和其他近战武器不同，由于长枪的攻击范围很小，只能针对目标身上的某一个重点部位进行打击，因此长枪对使用者的站位要求十分严格。本次长枪追加的技能都建立在“突击”这个技能的基础上，“突击跳跃”让长枪在“突击”的同时可命中高处目标，“突击回转攻击”则是在“突击”途中突然转身进行攻击，这是否说明在新作中“突击”会成为长枪的主要输出手法呢?

长枪

高低差战斗模式详解

在本次《MH4》中最大的改动恐怕就是战斗模式的变更，除开普通的陆地战斗之外，在本作中首次登场的就是之前备受大家争议的“高低差战斗模式”。在游戏中新增加的高低差场景中，玩家不会再出现前作中那样被平台卡在下面上不去的窘况。在有一些小台阶的地方，玩家操纵的猎人可以自动爬上台阶而不用点击任何按键，而在向下前进的时候玩家所操纵的猎人则会做出一个向前方的跳跃动作。如果玩家们在跳跃的同时使用武器进行攻击的话就会发动武器的新技能“跳跃攻击”。跳跃攻击会攻击到一些平时攻击不到的部位。例如片手和双刀这种打击点较低的武器利用跳跃攻击就可以十分轻松地攻击到怪物的尾部或翅膀，而锤子大剑等重型武器更是在跳跃攻击后可以继续连接上实力强劲的“本垒打”和“强横斩”。由此来看，跳跃攻击将在新作占上很大的攻击输出比重，成为一种全新的战斗模式。





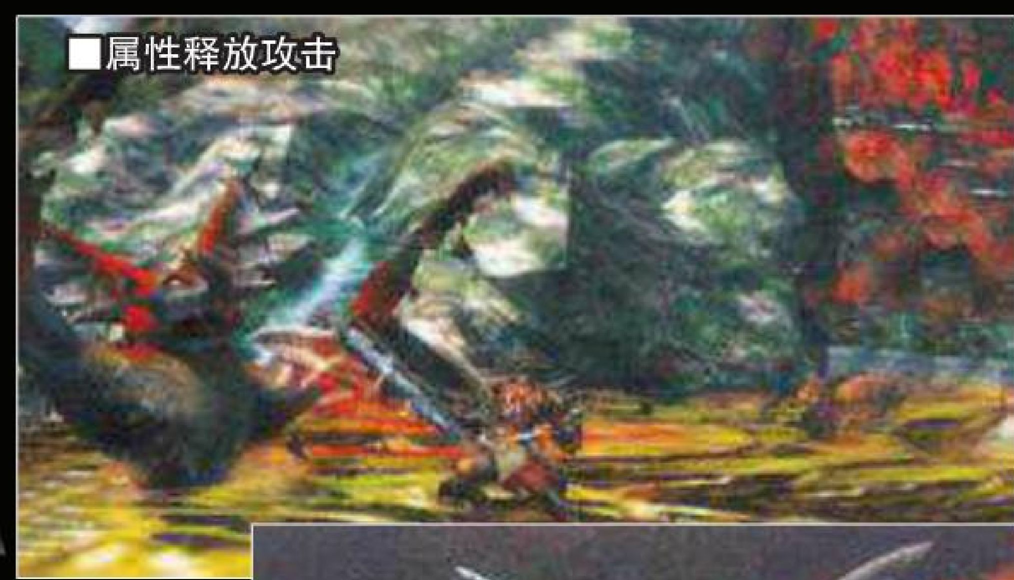

■跳跃炮击


■跳跃叩击



变幻自在的工房技术结晶

在《MH3》中新加入的武器，斩击斧可以在斧和剑之间变形，斩击斧的攻击方式和太刀类似，靠高频率的物理攻击给予敌人连续打击。在斧形态攻击范围广，但攻击速度较慢。在剑形态下攻击速度较快，可使出威力巨大的“属性释放攻击”，但持刀的移动速度很慢。本次斩击斧可在跳跃的时候进行形态切换，在实际游戏中玩家可以用移动速度快的斧形态走位，然后在空中切换成剑形态发动突然袭击。


■属性释放攻击


■跳跃变形斩



斩击斧

铳枪

贯穿森罗万象的爆裂连击

铳枪的使用方法和长枪类似，虽然回避性能方面不如长枪那么优秀，但搭载的炮击系统让输出能力远高于长枪，在战斗中玩家可以使用特殊的弹药发动炮击，还能使用铳枪独有的必杀“龙击炮”给予敌人大量伤害。本作铳枪在跳跃中能使出“跳跃叩击”和“跳跃炮击”等招式，使得攻击方式更加灵活。



弩

可选择瞄准的两种类型

本作中弩炮的主视角瞄准追加了新的操作类型，玩家可在设定选项中自由变更，从而选择适合自己的类型。

旧型	按R键进入猎人面对方向的主视角瞄准
新型	按R键进入画面方向的主视角瞄准


■跳跃装填

可攻可守的战场多面手

弩分为轻弩和重弩，其中轻弩轻弩的射程和威力比重弩逊色不少，通常在战场上扮演让怪物进入异常状态的支援角色，而重弩舍弃了机动性，在火力上占据绝对优势。本作中弩的高低差动作是在跳跃中装填弹药，这可是弩系武器首次加入在移动中装填弹药的设定，这使得弩装填子弹的时候不再被动。

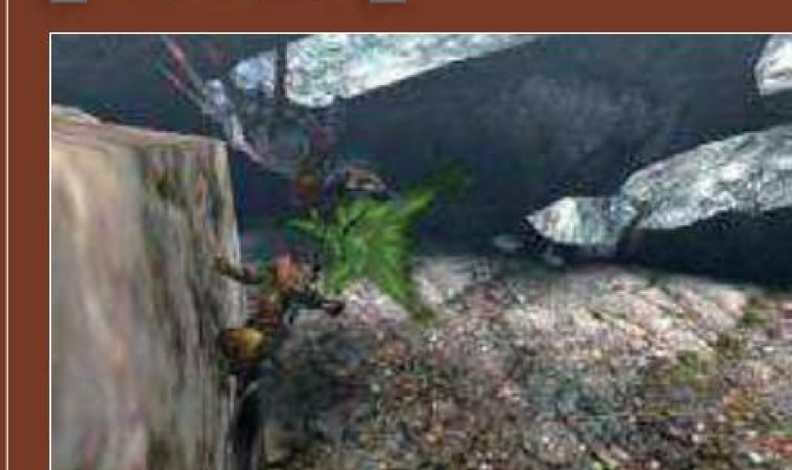
高低差战斗模式详解

［约束攻击］



除开普通攻击以外，在跳跃攻击时玩家们会击中怪物的一些特点部位，一旦成功命中的话猎人便会骑在怪物的后背上对怪物进行“约束攻击”。在“约束攻击”的时候，上屏幕会出现一个小的“约束槽”，玩家如果在限制的时间内连打A键或X键的话可以将“约束槽”蓄满。“约束槽”蓄满之后就可以成功地将怪物扳倒在地，怪物也会因此出现长时间的硬直任凭猎人们宰割，相信这一系统在今后的团体战斗中将会大放异彩！

［攀爬］



还有就是本作中将攀爬系统也进行了彻底的改革，相信许多猎人都对前作中的攀爬苦不堪言。之前作品中的攀爬系统只能慢吞吞的向上或向下行动，而在本作爬墙的时候玩家不仅可以按X键进行快速攀爬，更是可以在攀爬的时候向左或向右移动，以此可以躲过一些怪物的攻击，使游戏的频率变得更加迅速快捷。



从天而降的箭雨将怪物贯穿

和弩不同，弓自身带有属性，即使没有弹药的支持也可以继续攻击敌人。本作中加入了增强弓箭输出能力的新技能“刚射”，这种攻击技巧可在蓄力射击之后追加一次威力巨大的攻击。因此本作的弓也分为对应“刚射”和“曲射”两种类型。



弓

新操作类型登场！

本作中弓箭追加了一种全新的操作方式，和弩一样，玩家可在设定选项中自由变更，从而选择适合自己的类型。

技能	新操作	旧操作
射击	R键（长按蓄力）	X键（长按蓄力）
快速拔出武器蓄力	R键+X键+A键	X键
瞄准	X键	R键
快速拔出武器攻击	方向+X键	R键+X键+A键
近战攻击	A键	A键
刚射	蓄力射击后按A键	蓄力射击后按A键
装填	X键+A键	X键+A键

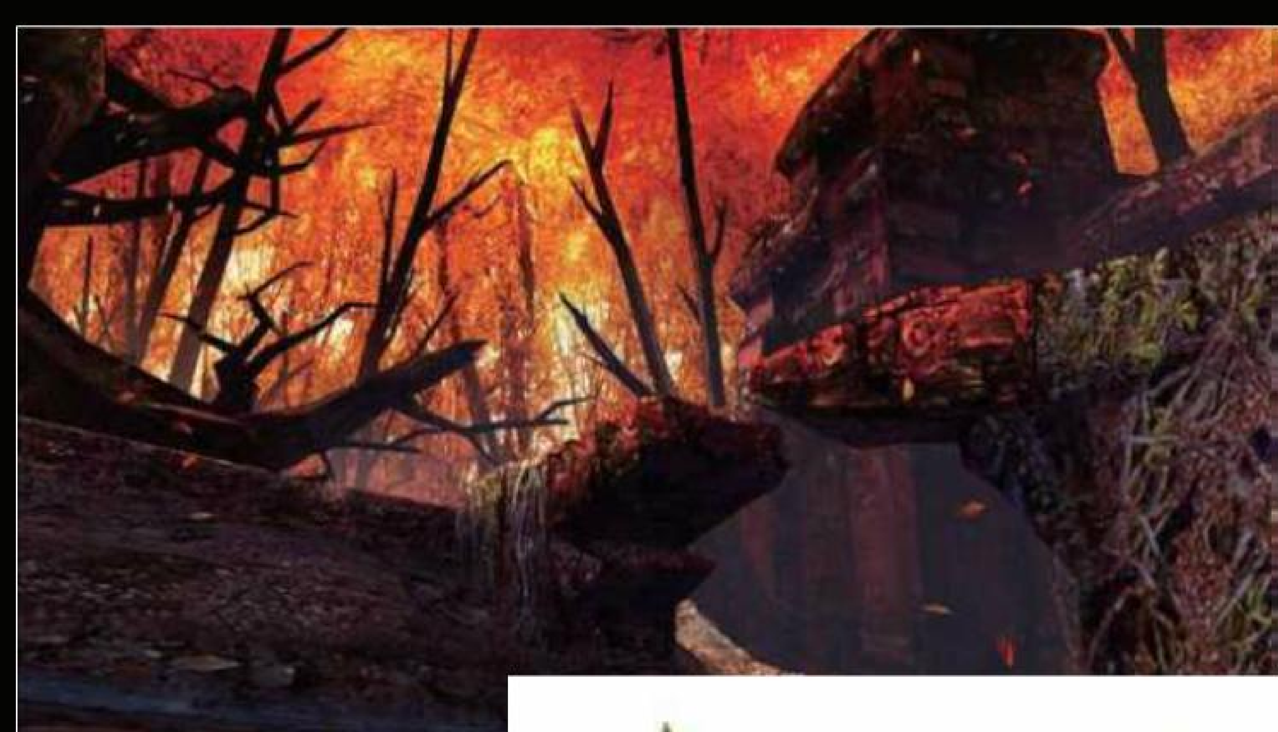
CHECK 3 让猎人们耳目一新的《MONSTER HUNTER 4》旅行生活

[据点]

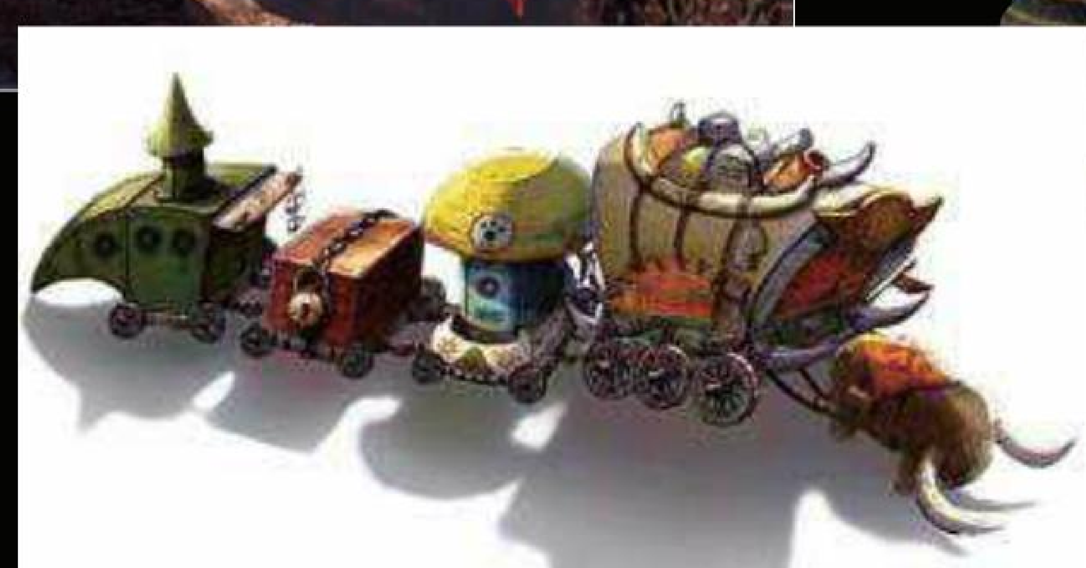
本作中的据点不再是和往常一样被固定在一个小小的村子之中，由于本次制作组着重强化了游戏的单人剧情，所以在本作中玩家将跟随着“旅团”进行旅行式的猎人生涯。当各地的村民有困难的时候会发送信件给“旅团”，然后“旅团”驱车前往委托人的所在地接受任务进行游戏。相信在本次游戏中玩家会见到各式各样风格的场景，并从中体会到整个《怪物猎人》庞大的世界观。当猎人的名声逐渐提高的时候，旅团就会得到更多的任务委托。由于地区的限制条件，玩家要做出一些取舍，而根据不同的任务选择发生的故事也会有更多的变化。名声就是“HR”等级，在游戏中随着HR等级的提高可以接到的任务也将会越来越多，难度也会有所提升。此外，老玩家们都知道游戏本身的“剧情”在游戏中并不是十分厚重，而本次制作组曾说过会在游戏中强化“剧情”，所以相信本作的游戏性又将会再次提升一个档次。







本作的游戏场景跨度很大，这也是为什么《MH4》中跳跳和狗龙这两种完全不在一个区域的怪物会同时出现的原因。

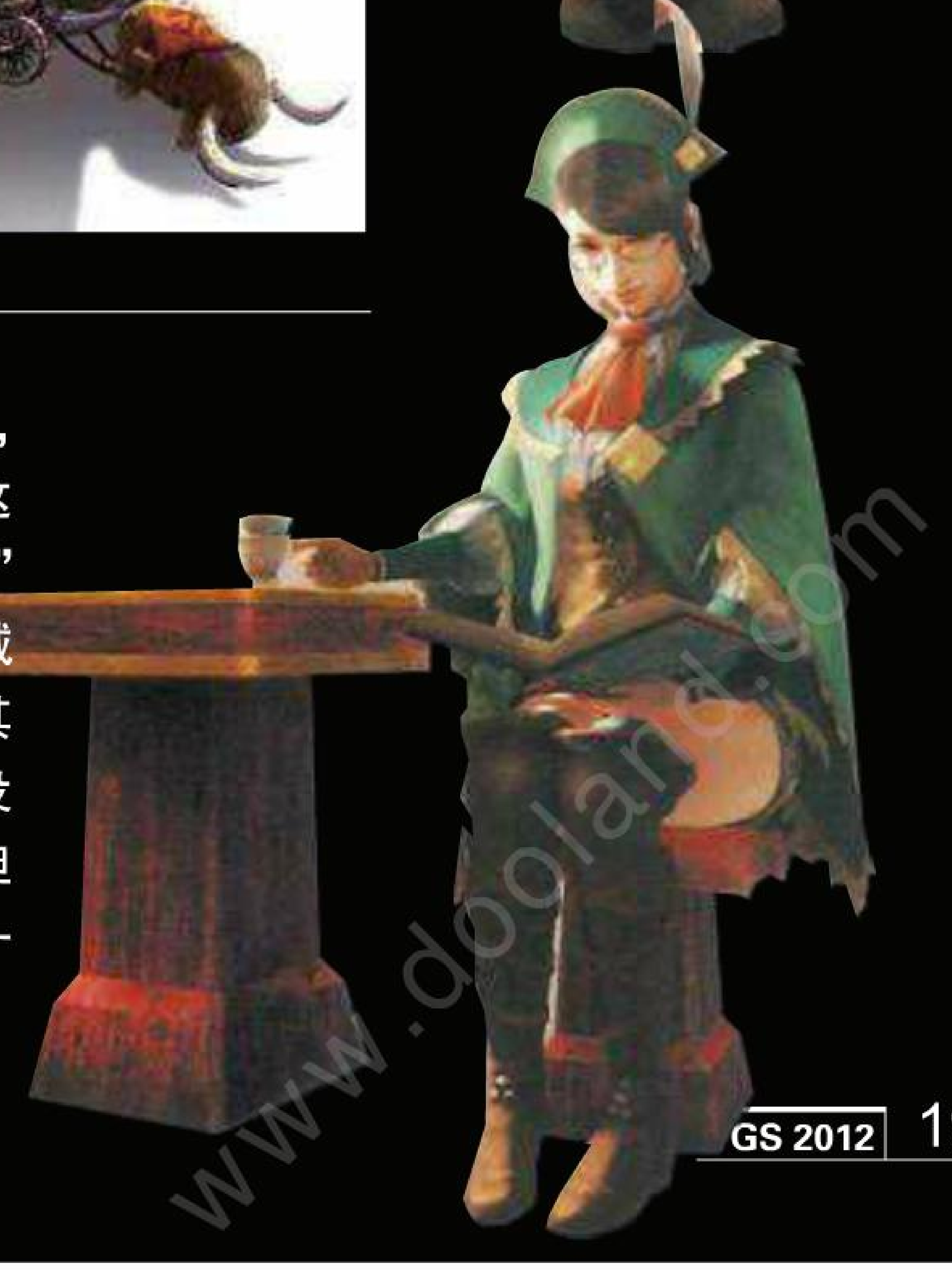


▶道具店、装备工坊、看板所，这些历代都有的设施都会在游戏中跟随着“旅团”一同前进，而玩家们熟悉的农场却还迟迟没有出现在大家的眼前，不知道制作组会如何改动呢?



[集会所]

作为玩家们的重要联机点的集会所也是依旧存在的，从官方目前放出的图片和宣传视频中我们可以看到，本作的多人游戏地点是一个处于沙漠中心的巨大城镇。城镇中的设施应有尽有，同时这里也是前往沙漠地带的中转站，无论是旅团，还是商人大多都在此休整，所以这里也十分符合《怪物猎人》系列”的一贯风格。玩家们将会在这个城镇中会遇到各种各样的猎人并与其一同组队狩猎，虽然目前官方还没有明确的给出这个城镇的名称，但是相信在不久之后就会给玩家们一个满意的答案。



www.dooland.com

CHECK 4 TGS试玩亲身感受

[奇猿狐狩猎体验报告]

拥有长长的手臂和大大的耳朵，可以利用覆盖在身体两侧的皮膜进行低空滑行，并且利用口中的粘液来进行攻击的牙兽种“奇猿狐”是本次试玩中最受欢迎的怪物。不过由于玩家们都是初次接触所以经常被其穿梭在树林之间的攻击弄得晕头转向。我也在 TGS 首日当天第一时间体验了狩猎奇猿狐的任务，下面就来为玩家们详细地介绍一下。

奇猿狐的任务地图在遗迹平原，新地图中有很多供玩家跳跃的平台，而奇猿狐一开始则出现在地图左侧的密林地带。熟悉了平台跳跃后便一路前进来到密林区域，初次见面总是要打个招呼，在开场的 CG 动画中，奇猿狐便“热情”地调戏了猎人一番，随后战斗正式打响。





因为本作中新增加了跳跃模式和攀爬模式，所以虽然奇猿狐的体型有些偏向于前作中的青熊兽，但是行动速度却比后者快了许多，加上密林场景中分为上下两层，所以猎人们经常容易被其偷袭。不过在适应了一下后就会发现场景中有许多可供猎人们攀爬的物体，利用这些物体可以快速的在上下两层中自由穿梭，加上奇猿狐喜欢倒挂在 2 层平台，利用跳跃攻击就可以将其打到地面并进行高伤害的输出打击。

奇猿狐在愤怒后会用它那大大的耳朵将眼睛盖起来以此进入一种狂躁的状态，进入狂躁状态的奇猿狐可能由于眼睛看不见的缘故会经常在原地进行胡乱攻击和滑翔攻击，其中原地攻击对玩家们没有什么威胁，不过滑翔攻击的攻击力会大幅提升，需要玩家们注意一下。

本次体验的时候本人使用的是 3DSLL，不得不说无论从 3D 的显示还是游戏的手感上来说都要比 3DS 时期的《MH3G》好上许多。制作组对游戏的操作做了一些细微的调整，试玩时无论是 4 人联机或者单人战斗，游戏的画面都十分流畅。只可惜当 3D 效果在开到最大时，稍有移动机器便会出现重影的问题依旧还是不能解决，所以 3D 效果的取舍还要靠玩家们自己来决定。

[轰龙狩猎体验报告]



在《怪物猎人 2》中首度登场的凶猛飞龙种怪物轰龙，如今再度登场震慑猎人们。轰龙以速度快，攻击力高，出招凶狠著称，曾经一度成为新人杀手的它在这次的试玩中以面对高手向玩家们的条件出现在展台之中。

相比起之前《MHP2》和《MHP3》中的轰龙，本次体验版中的轰龙实力再度提高，在原有的基础上轰龙增加了：攀爬攻击，场景破坏等攻击模式。在轰龙的试玩中，还有一种被叫做“狂龙症”的病毒会感染在轰龙身上，感染时候的轰龙先是呈现出一种睡眠的状态，随后一股黑蓝色的气体笼罩在轰龙的身上，随后轰龙起身便会进入“狂龙症”状态。在“狂龙症”状态下的轰龙攻击欲望、攻击频率、攻击力都会大幅度增长，同时玩家如果被“狂龙症”状态下的轰龙命中的话也会感染“狂龙症”，在该状态下猎人的名字下面会出现一个紫色的蓄力槽，这个就是新系统中的“狂龙槽”。狂龙槽会随着时间的进行逐渐蓄满，一旦蓄满就是发病的时候，玩家的自然回复率会消失，也就是被怪物击中后的红色血条不会再像以前一样自然恢复。而玩家们克服了“狂龙症”的话则会大幅提高会心率，所以在本作中如何克服狂龙症将会成为困扰玩家们的首要问题。

由于本作的系统并不是老玩家们所熟悉的模式，导致轰龙的难度提升了很多，在试玩中并没有成功将其击杀，所以说这也成为了本人 TGS 中最大的遗憾。不过相信在不久之后卡普空就会在 3DS 的 eShop 中提供试玩供大家体验。除了轰龙之外，在官方视频中出现的未知怪物（黑紫色的未知种怪物）它的攻击方式都是带有“狂龙症”病毒颜色的技能，所以相信它将在正式版中给玩家们带来极大的阻碍。



[期待度 ★★★★★]

虽说《怪物猎人》目前已经稳定为每年一作的发布频率，不过本次的《MH4》进行改革后的首度呈现在大家的眼前，通过本次的试玩相信之前的种种质疑也被打消了不少。全新的系统、全新的武器、经典怪物的回归，这些令人激动的要素已经足以紧紧的抓住了猎人们的心，所以我们要做的只有静静地等待 2013 年 3 月份的到来。

文 铃　美编 心の永恒



刺客双雄来袭！

本次 TGS 上，《刺客信条Ⅲ》的新情报并不多，提供的试玩也是之前已经见识过的海战，只是这次玩家能够亲手操作，体验一下控制战船的手感。由于展出的是日版，所以是日文界面、日语语音。目前，本作的发售日已经越来越近，还不赶紧预订，有官方中文版哦！

刺客信条Ⅲ

原名：Assassin's Creed Ⅲ
机种：PS3/X360
厂商：Ubisoft
游戏类型：动作
发售日：预定 2012 年 10 月 30 日

期待度 ★★★★★

《刺客信条》从初代至今在家用机上已推出了四款作品，本作的《刺客信条Ⅲ》已是系列的第五作，回首本作的历程，“每代进化”已是不争的事实。无论是新引擎 AnvilNext 的优异表现，还是游戏内容的倍数增长，任何一点都足以成为期待本作的理由，更何况还有这么多的期待点加到一起。目前本作已确定会有官方中文版，叫人怎能不期待?！期待度全五星无误！

Part.4 海上明珠 TOP 10 重点解析

CHECK 1 现场试玩 3D体验

按键	作用
左摇杆	移动 / 掌舵
右摇杆	视角移动
× 键、○键	航行类型切换
□键	躲避攻击
L1 键	单发炮弹发射
R1 键	所有大炮齐射
R2 键	大炮种类变更

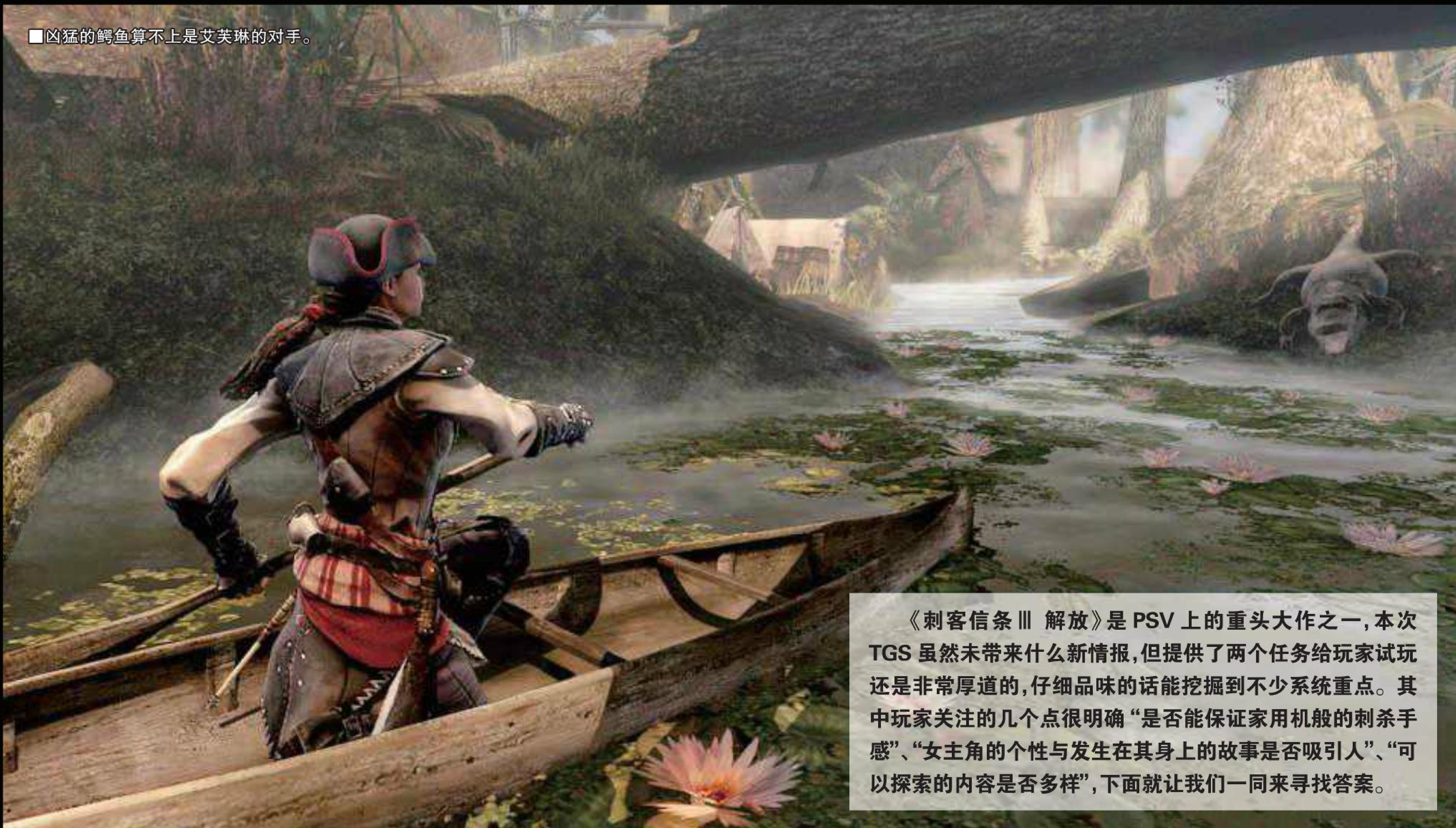
由于育碧没有直接参与今年的 TGS，所以现场能试玩的只有 PS3 版的《刺客信条Ⅲ》。对于本作的试玩，SCE 没有按照常理出牌使用高清电视，而是使用了索尼推出的名为 HMZ Personal 3D Viewer 的头戴式 3D 立体眼镜。由于本人是第一次使用这种眼镜，因此调节清楚就用去了一些时间，好在这并不是算在试玩时间里的，不然就亏大了。试玩的关卡是海战，起初需要追逐一艘敌人的战船，全速往前进发即可。一段距离后会有两艘战船登场对玩家所在战船进行阻挡与攻击，把它们击沉才能继续追逐之前那艘船。L1 键的单发炮弹精准度很高，但攻击力几乎可以忽略不计，要想重创敌人战船只能使用 R1 键的大炮齐射。齐射从战船的两侧射出，射程并不优秀，而且从下令射击到发射的准备时间很长，要算好提前量，再调节好自身战船的角度，两船近距离并排行驶是最理想的状态，一次齐射能命中相当多发炮弹，但这在风浪较大的海上比较难达成，更何况敌人的战船也不是停着不动给你打的。击沉两艘船后，要追着之前最早出现的那艘船开炮，这艘战船比其他两艘船要耐打些，因此要花掉更多时间。如果敌方战船准备开火，立刻按□键能蹲下进行躲避，不过躲避的动作不算迅速，因此也要算提前量。



▲大炮齐射是攻击力最高的攻击方式。

由于玩的是海战部分，因此基础系统和操作方面的感受有些无从说起，不过控制载具的这种操作风格倒是和历代《刺客》相当一致，《刺客信条》的内容总在不断充实，素质绝对不会让每一个期待它的人失望。这次试玩使用的是 3D 眼镜，因此感受到的是 3D 效果，给人的感觉还挺逼真的，在 5.1 环绕立体声之下，海战的各种音效令人仿佛身临其境。只是这家伙实在太重，玩了十五分钟我的脖子就已经受不了了，整个人往前栽，拿来玩游戏真的无问题吗?

©UBISOFT ALL RIGHTS RESERVED.



■凶猛的鳄鱼算不上是艾芙琳的对手。

《刺客信条Ⅲ 解放》是PSV上的重头大作之一，本次TGS虽然未带来什么新情报，但提供了两个任务给玩家试玩还是非常厚道的，仔细品味的话能挖掘到不少系统重点。其中玩家关注的几个点很明确“是否能保证家用机般的刺杀手感”、“女主角的个性与发生在其身上的故事是否吸引人”、“可以探索的内容是否多样”，下面就让我们一同来寻找答案。

刺客信条Ⅲ 解放

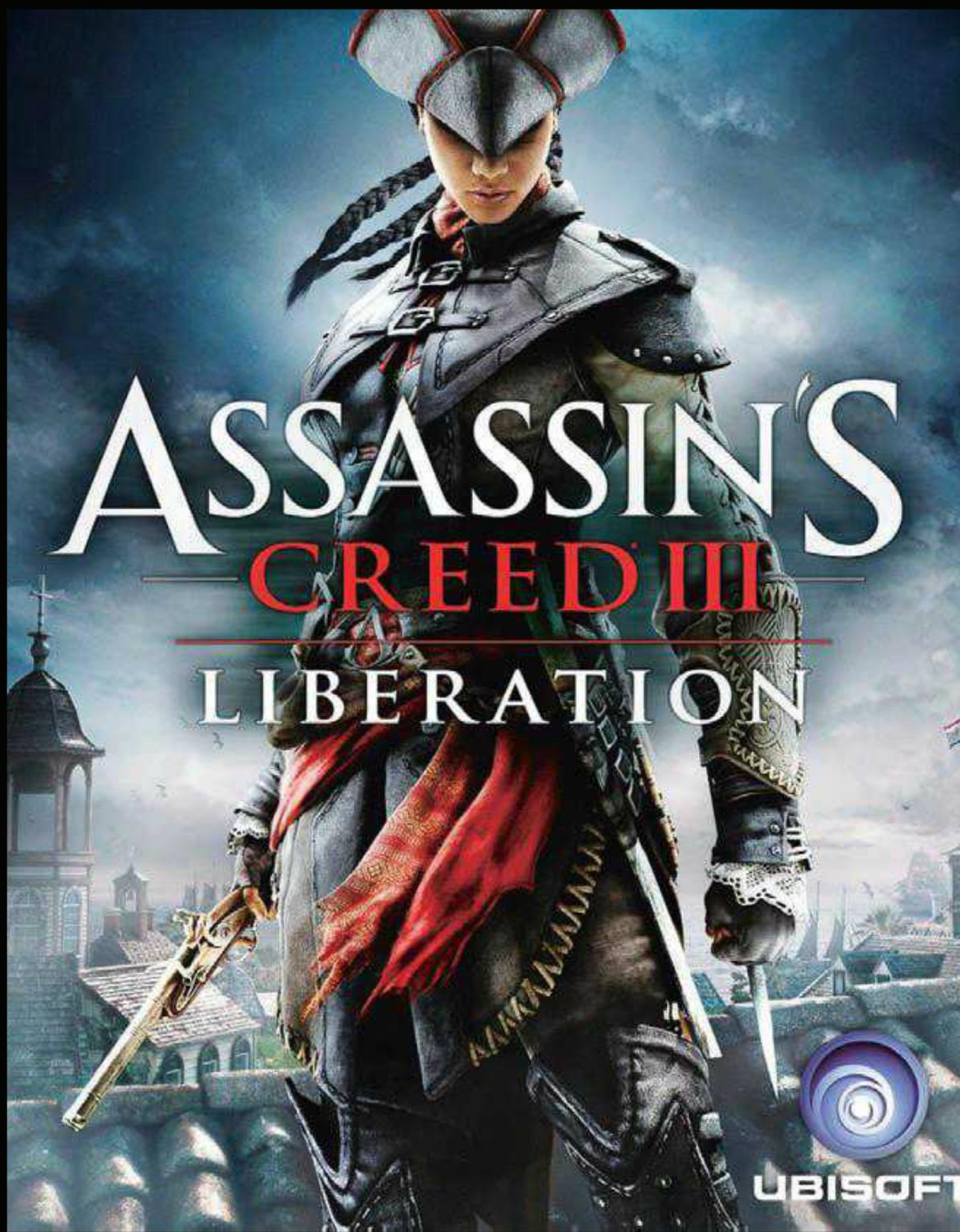
原名：Assassin's Creed Ⅲ：Liberation
机种：PSV
厂商：Ubisoft
游戏类型：动作
发售日：预定2012年10月30日

CHECK 2 城镇和丛林，均是狩猎场

艾芙琳虽是一名女刺客，但刺杀动作很有气势。不算袖剑这个基本的刺客武器配置，大砍刀就是艾芙琳的主要武器，大部分战斗都是用这把砍刀夺走敌人的性命，智勇双全的艾芙琳的战斗力与手持战斧的康纳相比毫不逊色，也正是因为如此，无论是城镇中的敌人还是丛林中的野兽，干掉他们对于艾芙琳来说都不成问题。除了身上默认持有的武器，艾芙琳还可以任意取用被打倒的士兵的武器，刀、枪、皮鞭、毒镖样样俱全，难怪连丛林中的鳄鱼都会被艾芙琳轻松解决。

期待度 ★★★★☆

从试玩的感觉来看，个人认为本作的素质还是值得期待的，只不过丛林场景的画面确实很一般，但城镇中的房屋和同屏NPC数量还比较令人满意，刺杀系统从目前体会到的感觉与家用机版差别不大。除了刺杀外，音乐和场景设计也是本系列的招牌，希望制作组在这几个方面能严格把关。最后，本作中还会有艾芙琳与家用机版《刺客信条Ⅲ》的主角康纳的会面桥段，到时候肯定会有精彩的对手戏上演。



CHECK 3 史上最强的互动

在TGS展会现场提供的游戏按键操作图上，我们可以看到艾芙琳和康纳背靠背面对大批敌人包围的情景，这可以说是系列首次让不同作品的主角在同一个战场进行互动。以往的主角们都处于不同时期，而且都是由Desmond一人来追寻记忆，因此这种刺客英雄们肩并肩战斗的场景基本没有出现的可能性，而在三代的大背景中就完全不同了，分别处于北美洲南部和北部的二人之间的距离已经是史上最近了，两款作品刚好又是同时发售，不来点内容实在可惜。之前官方就曾经表示会让艾芙琳和康纳有会面的场景，并且PS3版和PSV版能进行某种形式的互动，只不过具体是通过存档还是别的什么方式暂时还无法得知，无论如何，要想体验这个部分，必须两个版本的游戏都购买哦！


■艾芙琳与康纳两位主人公会有怎样的密切合作呢？

CHECK 4 现场试玩 掌上刺杀

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角移动
十字键↑	鹰眼
十字键↓	填装弹药
十字键←	连杀
十字键→	精确模式下视点切换
×键	跳跃/踢
○键	回避/格挡/拾取
□键	攻击
△键	使用道具
L键	精确模式
R键	高调行动模式
触摸屏	目标切换/调出地图/调出武器与道具菜单

终于能够玩到神秘的《刺客信条Ⅲ 解放》了。本作的试玩时间只有十分钟，但却有两个任务可选，它们分别是“忠実なる使徒”和“腐饮した兵舍”。由于本作是我在TGS上重点关注的作品之一，看到有两个任务后已经做好了再排一次队的准备。两个任务分别试完后，觉得制作小组的出发点是好的，但还是有些问题没有考虑周到，且听本人为各位慢慢道来。

这两个任务分别为玩家提供了本作的两种不同场景和目标，带给玩家的自然是不同感受。“忠実なる使徒”是第一个任务，场景为丛林，这个部分的画面并没有给我留下什么深刻印象，比较一般，不过细节还算多。划船和熟悉操作用去了大部分的时间，因为这个任务本来就是慢节奏，是给玩家体验丛林这种安静又暗藏杀机的环境的，可是这明显与玩家参与现场试玩的激动心情不符，因此这样的开场无疑会显得有些沉闷，毕竟在不知差别的情况下，大部分玩家都会先选择第一个任务来玩，这么一来起到的正面效果就相当有限了。第一个任务主要分为三个阶段：划船、杀鳄鱼、刺杀。前半段就是跟在一个女性NPC的身后，从对话和语气来看，她与艾芙琳应该相当熟悉。划船需要用到背触功能，玩家手指向下滑动，船就会向前方移动。到达目的地后要以QTE的方式杀死鳄鱼，如果按错或迟按会立刻死掉，接着取走鳄鱼的蛋。前方的场景会遇到大批敌人，这时需要利用树枝一路跳过去，尽可能地暗杀掉更多的敌人，这样在强制战斗无法避免时才能有胜算，不过即使玩家速度再快，最多也只能杀三、四个人试玩时间就到了。

第二个任务“腐饮した兵舍”明显比第一个任务要更适合做试玩版，场景是城镇内部，玩家登场时直接处于屋顶上，是系列的经典视角。前方就是敌人营地，此时利用屋顶从地图左边进入营地，跳跃途中按住×键可以看到艾芙琳在特定位置使用皮鞭，摆荡至对面，动作很流畅。进入营地后开启鹰眼，系统会马上把将军的位置做上标记，接着沿着左边走，这边的卫兵相对较少，上房顶等将军拐弯后以一记漂亮的高空落杀秒掉它，最后再根据提示按○键搜取其尸体上的重要物品，然后逃离营地区域，任务就会成功。在成功刺杀将军前只要触发警报，就会立刻导致任务失败。在任务成功的界面，还可以看到任务的附加条件，如果只是完成了基本的任务要求，那么记忆片段的完成度将只有百分之三十三。


■连杀系统在本作的战斗中依旧发挥主要作用。

任务完成后试玩时间还有剩余，我趁机故意去城里殴打巡逻兵，抓紧体验一下本作的战斗系统。几场战斗下来感觉和家用机版《刺客》的战斗系统差不太多，连杀的发动条件基本一样，只不过比较容易被中断，可能是因为对敌人的攻击准备动作不太熟悉，或者说注意力都在观察艾芙琳的动作上去了。这次我最大的发现就是原来艾芙琳可以抢敌人的枪来用，这是以前的作品中所没有的。将持枪敌人杀死后，他们手中的枪就会掉落，此时只要按○键捡起来，就可以按△键开枪打人，不过这些枪只能当做临时武器来用，爬个墙或者跳个沟就没有了，本来还准备再抢一把试试的，可是SHOW GIRL示意我时间已到，只能放下机器乖乖出场。

文 莱雅 编 洛克 美编 NINA

无尽传说2

Part.4 海上明珠 TOP 10 重点解析

原名：テイルズオブエクシリア 2
机种：PS3
厂商：NBGI
游戏类型：角色扮演
发售日：2012 年 11 月 1 日 1

继上回介绍了前作的四个成员参战消息之后，这次 NBGI 公开了前作两位主角的参战情报，这对前作的粉丝来说可是一个大福利！此外，在近日的东京游戏展里制作人马场英雄还公布了不少令人振奋的消息，同时还公开了由滨崎步演唱的全新主题曲和由 ufotable 制作的动画片段，大量的消息轰炸让人越发期待游戏的到来。



CHECK 1 前作主角再次登场！两代主角的豪华共演！

战斗全能的源灵匣研究员



前作的主角之一。致力于取代黑匣的次时代能源系统源灵匣的新锐研究人员。从医学系毕业之后，现在在利泽·马克西亚和艾连匹奥斯的研究设施之间活动，作为消除断界壳的当事人而感到了责任感。也因此比以往成熟不少，不过无法放下有困难的人不管的老好人性格依旧存在。

裘德·玛提斯

声优	代永翼
年龄	16岁
身高	164.6cm
武器	拳套
战斗类型	拳法师
人设绘师	藤岛康介



►时隔一年之后，系列最强医学生成了研究员，裘德给人的感觉成熟了不少。

▼裘德的角色特性——集中回避依然健在。





▲两作男主角并肩站在一起的场景让人感慨万分——虽然身高是个硬伤。

曾是精灵之主的女性



蜜拉

声优	泽城美雪
年龄	?
身高	168cm
武器	剑
战斗类型	魔剑士
人设绘师	猪股睦实

和前作的女主角同名，自称精灵之主的女性。在六岁时破坏了阿尔克诺亚，阻止了库鲁塞尼克之枪的建造。因为达成了使命而失去了作为马克思威尔的力量，从而也无法使役四大精灵。虽然生活能力和情感表达跟一般人没什么两样，但是由于出生于特殊的环境，性格顽固高傲，而且有些孩子气，因此没什么朋友，现在和大精灵的双胞胎姐姐一起生活在尼·艾克利亚。





▲没了呆毛的蜜拉看起来格外有新鲜感。

◄不仅说话语气变了，标志性的呆毛也没了，从介绍来看，她和前作的蜜拉也许不是同一人……

© いのまたむつみ © 藤島康介 ©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

伊巴尔

声优	森久保祥太郎
年龄	17岁
身高	165cm
武器	双刀
战斗类型	剑士
人设绘师	奥村大悟

曾经侍奉蜜拉的巫子。虽然很有实力，但是思想偏激而一直得不到理想的结果。在前作里败给裘德后，毫无目的地来到艾连匹奥斯，流露街头时被皮兹利捡到，现在在库兰斯匹亚社担任名为全能代理人实为杂役的职务。

▼出现在OP动画里的伊巴尔和皮兹利，左边的是尚未公布的新人物。



▼时隔一年，伊巴尔依然是当年的蠢样。



库兰社全能代理人兼前任巫子

CHECK 2 必不可少的小对话系统！

说到“《传说》系列”，那就不得不提Skit对话系统，由队伍成员聚在一起聊天，通过这种形式来对主线剧情进行另一种方向的了解和深入探究角色捏他，例如今年传说祭的《无尽传说》角色T恤，两位主角的台词就是从Skit里选出来的，可见Skit对于“《传说》系列”来说是何等重要。

本作Skit的触发方法是在剧情进入某个阶段或者达成某个条件（术技使用次数、吃下某种料理等）后，画面左下角会出现提示，按下Select键就可看到对话。



►前作角色们的Skit头像也重新绘制了。

CHECK 3 Ufotable绘制的全新立绘！

至此，前作的队伍成员都登场了，虽然本作的队伍成员还未公布完毕，不过负责制作动画的Ufotable已经放出了新绘制的立绘图。



CHECK 4 探索角色的内心深处

亲密度系统，当系列 Fans 看到这个词的第一时间恐怕是想到了《仙乐传说》或《圣洁传说》吧？这次在《无尽传说 2》里也追加了类似的系统——倒不如说为什么前作没追加这样的系统呢？明明是以双人协作为卖点的。亲密度可以通过有选项的 Skit 和接下来会介绍的角色间章增加，亲密度一共有十个阶段。通过提升亲密度可以在战斗后触发特殊对话、触发特殊 Skit，还能拿到饰品或术技、Skill 等。



■选项将会影响角色的好感度。



▲主线的进行状态会在右上角显示。



角色间章的形式则是有些像《神话传说》的角色篇。由于本作的故事由章节的形式构成，所以在章与章之间可以自由行动，可以去完成任务或者触发角色间章。在进入城镇后队伍会解散，当和头上有红色感叹号的角色对话时，角色间章就会开始。在角色间章里可以拿到重要物品（例如服装等），在主线里还会追加特别的剧情。

▶间章结束后会在主线里有追加的特别剧情。



▲和对应角色说话时就能触发角色间章。



CHECK 5 分史世界与骸壳，贯穿主线的战斗系统公开！



近期官方披露了路特加的变身能力，这是古代贤者库鲁塞尼克后裔特有的骸壳能力，同为库鲁塞尼克一族的哥哥尤里乌斯当然有这个能力，在最新公布的影像里就有尤里乌斯和路特加变身后的对打场面。

骸壳不仅是和主线故事有关，而且还和战斗紧密相连。战斗状态下，右下角的骸壳槽会自动增加（就算什么都不做也会自己增加），当积累完一个阶段后按下 L3+R3 就能启动骸壳模式，目前骸壳公布了两个阶段，第一阶段强化攻击力，第二阶段强化速度。在战斗里发动骸壳的话能够把敌人一起拉近一个封闭的空间里，这个空间没有 TP、AC、HP 的概念，在限制的时间里路特加可以自由行动。在骸壳状态下路特加的攻击方式和平时也有些变化，是通过○（普通攻击）+△（技）的方式来进行战斗的，如果是熟悉“《无双》系列”操作方式的玩家想必一定能很快上手。

▶第二阶段骸壳的路特加，看起来已经不像人类了。



▶进入骸壳模式后路特加的武器也发生了变化，这样说来路特加能够使用四种武器……？

◀右下角的骸壳槽哪怕是在操作其他角色时也会自动积累。





▶作为亲哥哥的尤里乌斯当然也能够使用骸壳能力。

和骸壳紧密相连的就是本作的另一个关键词——分史世界。路特加和裘德等人所居住的世界称为正史世界，也就是世界原本的姿态。而分史世界则是拥有着各种可能性的平行世界，例如成为亚·裘尔王的温伽尔或者成为一个贤王的纳哈提加尔等。分史世界是由和马克思威尔、奥利金并驾齐驱的原初三灵之一，同时也是迦南之地看守者的大精灵库洛诺斯的阴谋所诞生的世界。分史世界增加的话，正史世界的魂之能量就会被夺走，而阻止它的惟一方法，就是破坏作为核心的“时歪的因子”。



▲分史世界的背景颜色和正史世界会有微妙的不同。



▲时歪的因子不一定是魔物，也许会是前作某些熟悉的人，也许会是和路特加有关的人……



■破坏时歪的因子等于破坏这个分史世界。

CHECK 6 这样的剧透真的没问题？！ fami DX限定版特典图公开

和动画立绘图一起公布的还有fami通DX限定版特典图，这个限定版内容包括八个文件夹、B2大小的挂画、露露的玩偶以及寿屋风格的茶杯。目前八个文件夹的预览图公布了六个半，而剩下的一个半里，有半个由于fami通网站的疏忽不小心透了出来，虽然之后网站把角色名字改掉了。



▶fami网站更换前的图，右边的名字想必玩过前作的玩家们都非常熟悉。



▲寿屋风格的茶杯，fami这次的限定可以说是相当厚道。

CHECK 7 来自马场英雄制作人的声音——杂志访谈&TGS访谈节选

・路特加的角色定位是"黑暗系英雄"。

・分史世界原本是无害的，但是由于某个阴谋而对正史世界产生负面影响，分史世界里说不定会出现和同伴有关的人，在分史世界里和城里的人们谈话收集情报，然后根据这些情报到各地区搜寻。之后，当到达时歪的因子的所在之处时会展开事件。

・本作的关键词之一是"背德感"。

・进入分史世界需要路特加的骸壳能力，不过进入后会恢复成原来的装扮。

・队伍人数不仅只有这七个人，在TGS上马场制作人还暗示了封面上未公布的两人会有意想不到的情报公开。

・还不完钱也能够通关游戏，不过还完钱之后会发生让系列Fans都十分开心的事情。

・前作的DLC在本作也能够使用，本作里前作角色的DLC也能够在前作使用。

・本作会和《魔法少女小圆》进行DLC合作。

・本作的漫画将会在《电击魔王》上连载，作者内藤隆，外传漫画《无尽传说 双极的十字路》将会在系列专门志《VIVA ☆ Tales Of Magazine》上连载，作者是カスカベアキラ。

・主题曲迷你专辑《LOVE》11月8日发售预定，原声音乐预定11月2日发售。

▶由Ufotable制作的开场动画依然魄力十足。





期待度 ★★★★☆

试玩版开始时玩家可以选择裘德线与米拉线，这两条线的剧情与战斗没有区别。除了裘德/米拉之外的同伴固定为新作的主角路特加、前作的埃尔文、艾丽泽以及罗恩，众人身处一个主色调为白色的研究所里。艾尔文等人通过路特加的骸壳能力进入分史世界，他们的目的是找到分史世界的核心——时歪的因子。在分史世界里，哪怕是前作已经死亡的角色也会以活着的形式出现，试玩版里吉兰德是这段剧情的一个亮点，和前作最大的差别就是，在分史世界里他成了斯文特家的继承人，原作里他只是分家的人，身为艾尔文叔父的他在众人中只认出了艾尔文也正因如此。

剧情打晕吉兰德后，开始潜入整个研究所。虽然地图比较大，但受到试玩版的限制，很多地方都不能去，几乎是一本道。在裘德线中，路特加的默认 × 键共鸣术技与所有角色都能发生共鸣，所以在战斗时几乎不用考虑跟哪个角色共鸣哪一招的问题。而且由于与埃尔文共鸣后拥有破防能力，整个流程打起来非常轻松，可以慢慢熟悉路特加的武器切换和变身技能。来到研究所最深处后，从神秘的装置中出现了一头BOSS飞龙。就跟系列一直以来的传统一样，飞行系的BOSS打起来都稍微有些麻烦，无视我方攻击硬直，然后以极快的速度在场地中穿梭，偶尔飞上半空还让我方成员奈何不得。好在路特加通过武器切换可以切换出远程攻击能力，变身后也有远距离伤害技，注意被吹飞后受身，以及跑位绕背，大概2分钟就能将其解决了。

从这段TGS试玩感受来说，《无尽传说2》的画面相比前作并无明显变化，而战斗以及技能系统也基本沿袭了前作，打过上一作的玩家可以很快上手，全新的剧情、角色以及新元素的加入值得我们期待。

你不曾了解的人中之龙！



Part.4 海上明珠 TOP 10 重点解析

如龙5 圆梦之人

夢、叶えし者

原名：龙が如く 5 梦、叶えし者
机种：PS3
厂商：SEGA
游戏类型：动作
发售日：预定 2012 年 12 月 6 日

文 铃 美编 NINA

《如龙 5》是今年 TGS 上 SEGA 的大王牌，制作人名越稔洋在四天的展会时间里至少有三天都亲临现场。面对玩家热情排队的盛况，SEGA 方面毫不吝啬地公布了大量情报，可探索城市的数量增加到五个，角色的极追加了大量全新的招式，不少经典小游戏也有了全新的玩法，会成为目前为止内容最为充实的一作《如龙》。

CHECK 1 夜店模式大幅强化



◀自由模式中，五位主人公、五个舞台。



▲快抓住机会讨好妹子吧！

©SEGA ALL RIGHTS RESERVED.

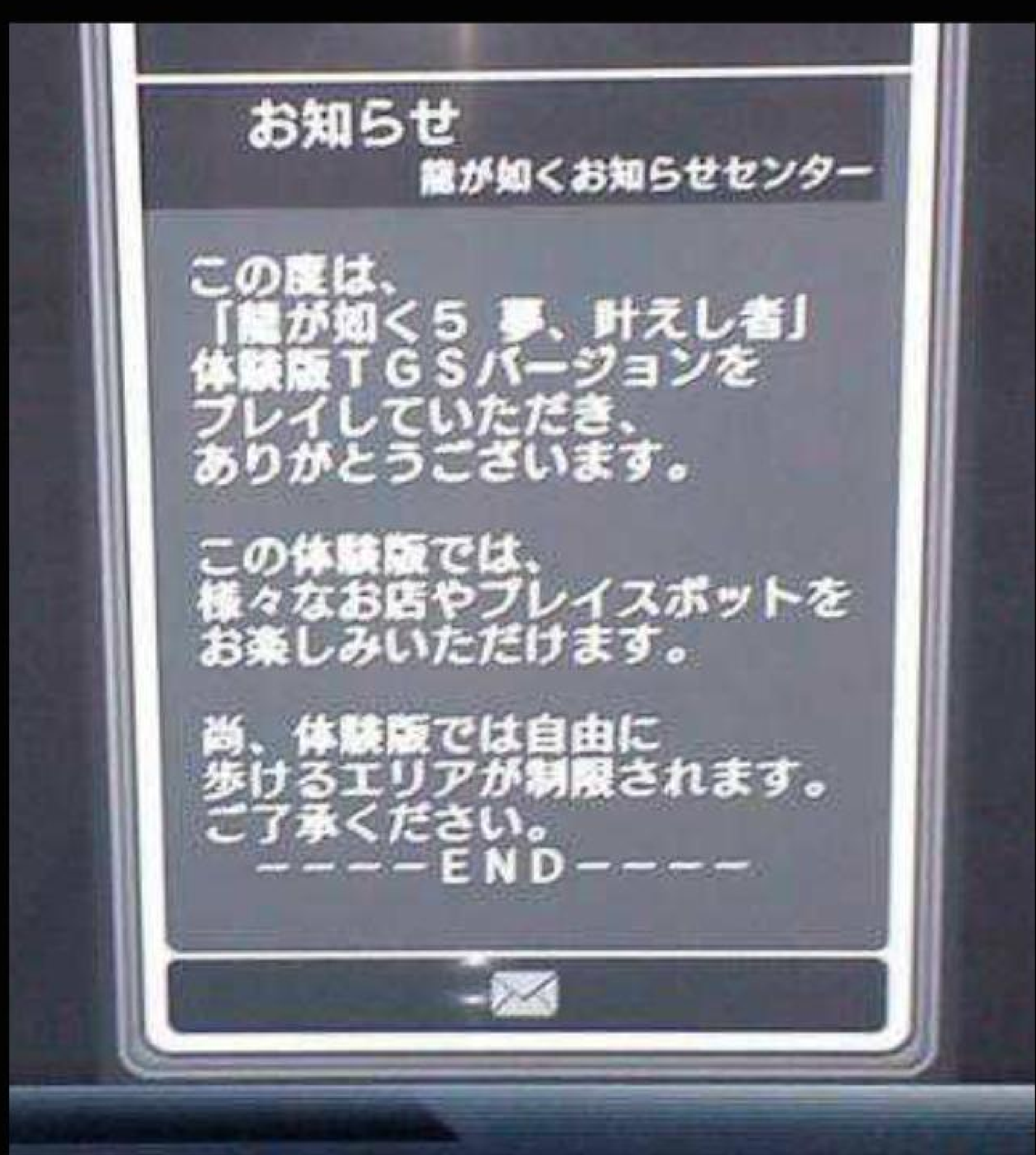




▲带妹子去吃饭、逛街都能提升好感度。

以往的作品中，与夜店娘进行对话的部分是增加好感度的重点，不过这个环节的对话往往比较固定，就连自由话题也是在街上 NPC 的对话中听来的，玩家并没有太多选择。而在本作中，这种局面会发生改变，在自由话题阶段的选择会相当多，不仅可以选取话题来讨论，还能对夜店娘提问或者赠送礼物。

除了店内的部分，店外的自由度也大幅增加，可以带着妹子到五个城市随便逛，这次夜店娘的好感度也会有专门的好感度评级，由此看来仅夜店的部分就可以玩上好久。



CHECK 2 现场试玩 喧哗战斗



■此次会追加大量新“极”。

《如龙 5》的现场试玩版十分厚道，有故事模式和自由模式两种可选，其中故事模式是桐生一马的一小段章节，而自由模式则是在五名角色中选择一位，分别在五个不同的舞台进行探索，不过在这个版本里基本没有开放什么分支任务，所以选择第二个模式主要是欣赏城市的设定，而并非体验战斗，综合考虑，本人选择了故事模式，旨在提前感受本作战斗系统的变化。

游戏开始后先是小段剧情，这里就不多透露了，这其中最让人惊讶的莫过于四代目沦落为一名出租车司机的样子。剧情结束后要前往目标地点触发下一步的情节，我调出地图发现桐生现在所处的位置是“永洲街”，等级为十级，身上持有十万块钱。本作中被路上的小混混盯上后，手柄依然会震动，只不过小混混说出的话变成了红色的对话框，也就是说更为明显了。和街头杂鱼遭遇后，并没有出现历代那样的特写镜头，而是在显示敌人的名字后直接进入了杂兵战，但刚进入战斗状态的瞬间桐生不能马上出招，只能先移动，反而敌人下手比较快，因此能动后最好先躲开。本作追加了大量特写和慢镜头，即使是用普通攻击干掉敌人时也会出现，不像前几作那样只有发动极时才有特写，打起来感觉更爽快了。到达剧

◀试玩版开始后，这条短信会发送到桐生的手机上。

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角移动
十字键	武器切换
×键	闪避
○键	拾取/投技
□键	攻击
△键	追击/发动极
L1键	防御
L2键	视角复位
R1键	横向移动
R2键	挑衅

情触发点附近时，会听到特殊音效，手柄也会震动，这是以往所没有的设定，上前对话后进入 BOSS 战。BOSS 战给我的感觉和之前变化不大，打到一定程度会出现“胜机”，连打○键后桐生会以华丽的动作给 BOSS 重创，战斗胜利后还有一小段剧情，故事模式的试玩也就结束了。

本次给我印象最深的新“追加极”就是“拖地板”了，当敌人脸朝下倒地时靠近，按△键就能看到四代目摁住敌人的脑袋在地面上各种拖来拖去，弄得敌人血和牙到处乱飞（-_-b）。除此之外，本作的街道里有好多车，还有不少要过马路的位置，只不过很显然车是不能随便抢的，马路也不能随便乱穿，要走斑马线。这次试玩版没有玩到传说中的驱车场景，期待本作的后续动向。



■试玩版中桐生一马的等级为十级。

期待度 ★★★★★

本作共有五个城市可以探索，分别是福冈、札幌、东京、名古屋和大阪，而“《如龙》系列”对现实城市的还原度往往是极高，仅这一点就相当值得期待。距离初代发生的故事已经过去了许多年，泽村遥终于由一名身分重要但戏份有限的小萝莉，成长为了一名追寻梦想的少女，随之而来的还有更多丰富多彩的小游戏。总而言之一句话，新要素多到你数不过来！

文 华尔兹 美编 anubis



硬派斩切夺走一切

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

潜龙谍影崛起 复仇

原名：Metal Gear Rising: Revengeance
机种：PS3、X360
厂商：Konami
游戏类型：动作

《潜龙谍影崛起 复仇》（以下简称 MGRR）大概是本届 TGS 上最让我惊喜的游戏之一，除了白金以往的爽快感外，游戏还很讲究技巧性，非常具有硬派动作游戏的感觉，试玩时的摇滚乐也让人印象深刻。眼下就期待游戏明年的发售了。

CHECK 1 呼唤破灭风三巨头登场

本作目前的敌方成员组织为 Sundowner：Desperado Enforcement，该组织中拥有呼唤破灭风三大巨头，每个角色都是足以令对手闻风丧胆的战斗战斗机器。





◀无数只手可以自由装卸



无冕首领 Sundowner

Desperado Enforcement 的首领，是呼唤破灭风（Winds of Destruction）之一，名字取自地中海北风，使用的武器为 Blood Rust，擅长双刀流。其外貌特征为身形庞大、光头，在预告片中刺死首脑的便是他。



无数手腕的女性 Mistral

名字 Mistral 为法国地中海沿岸一带的干燥寒冷的北风。呼唤破灭风之一，外形如千手观音般的女性角色，以远距离牵制为主，使用可变化的武器 Etrangers。拥有多只手臂，可自由装卸。

©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

CHECK 2 斩断一切，夺取一切

游戏分为按□的普通攻击和按△的重攻击两种方式，可以非常自由的连协，普通攻击中雷电会将脚也用来攻击敌人，动作干脆利落，很有一种舞蹈的美感。当然，在打击感方面也毫不含糊，极具爽快感。加速奔跑后的腿部突进攻击是很好用的招式，可以瞬间接近敌人后展开攻击。









本作的斩切其实就是为了夺取敌人身上的蓝色机体能量，在斩切中会有较为明显的位置提示，只要成功斩切便可按键夺取，从而补充体力。除了杂兵外，其他敌人例如月光是需要特定情形下才能发动斩夺的，试玩版中则是通过发动 QTE 之后来完成。

潜入部分

游戏拥有潜入战斗，不过与以往 MGS 差别较大。本作的潜入以暗杀为主，通过十字键便可让画面进入透视化，这与蝙蝠侠阿克汉姆系列等作品是一样的。遮盖物后面的敌人位置十分精确，为潜入战斗部分带来了足够的便利。





◀宣传片中的小型月光"仔月光"十分抢眼，除了敌人外，雷电还可以将他们作为自己潜入时的杀人工具。

操控磁力之男

Monsoon

Monsoon 的名字则来自东南亚地区的强风，同时伴随季后雨。同样身为 Desperado Enforcement 的一员，呼唤破灭风之一，其能力为可以控制磁场，武器为 Dystopia，是一把类似叉子的武器，其手臂可以通过磁力来进行分离。





▲可窥探敌人意志的能力

试玩感想

MGRR 的展台很有金属感，从后面进入试玩后几乎是露天的，不过拍摄部分有时间限制，而 SCE 区域则禁止拍摄。雷电切西瓜算是比较有名了，本次 TGS 试玩关卡从教学内容开始，虽然本作拥有较为强烈的白金动作风格，不过有不少内容仍然很有 MGS 的感觉，比如通信方面，而游戏暗杀部分也带有潜入的感觉。游戏比起《DMC 鬼泣》的爽快感来说，更偏重于技巧性，我玩的是普通难度，初上手战斗还是有点难度的，这让我非常欣喜，斩切系统的主要目的是从敌人身上切出物质来，也就是游戏中的夺系统，在夺取过后雷电会将 HP 全部补满，基于敌人的高攻击力，这个让战斗处在生死一瞬间的系统感觉非常棒。至于斩切时的视角问题，和距离判断上，需要一定时间的适应。教学关卡后的战斗有偷袭，还有对战月光的，敌人的火箭筒比较麻烦，打起来有点像忍龙，最后的战斗是与犬型机械较量，BOSS 的三连突刺后中间收招的时间比较短，玩家必须快速移动过去后用重攻击打出其大的硬直，打到一定程度 BOSS 会召唤杂兵上场，第一回合是普通杂兵，其实是补血用的，第二回合则是月光。



最强忍者风暴再次来袭

TGS 上，这款火影新作的魅力是当之无愧的，可惜其试玩版的内容是稍早前公开过的九尾事件。试玩过后对本作的素质抱有足够的信心，就看改进的地方大与否，还有一点疑问是关于游戏的故事主线究竟会推进到哪里，如果中间草草收尾的话八成会遭到大部分 FANS 的抗议。游戏总体感觉非常爽快可以说是我明年最期待的动漫改编游戏之一。所有火影饭都千万不要错过。

文 华尔兹　美编 心の永恒

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3

原名：NARUTO －ナルト－疾風伝 ナルティメットストーム3
机种：PS3/X360
厂商：NBGI
游戏类型：动作
发售日：预定 2013 年

Part.4 海上明珠 TOP 10 重点解析

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3

CHECK 1 人柱力之考验!

原著中鸣人要操控体内的九尾就必须与其战斗，在本作中玩家可以亲身体验这场 VS 九尾的战斗，九尾会用尾兽玉等大范围招式攻击鸣人。同时此战中，鸣人的妈妈辛久奈（うずまきクシナ）也会登场，这是战胜九尾的关键。


■面对如此巨大的九尾，鸣人该如何应战?




■超范围的尾兽玉攻击，还是先闪为妙吧。






▲辛久奈到底将以何种形式登场?

CHECK 2 无双模式?

在原著中，佐助突入五影会谈内部，发动奇袭。途中遇到大量守卫，这场战斗在游戏中将演变成以一敌百的战斗，颇有《无双》的感觉。利用手中的剑将他们斩落吧!



■复仇的意志，将我爱罗的绝对防御贯穿。


■佐助的突入战斗，无人能抵挡。





CHECK 3 分歧选择

玩家在故事模式中通过选择可以更换剧情路线，这一系统被称为究极之决断。在与佐助的对决中选择“豪杰”继续疾风传的剧情，选择“英雄”则会进入少年篇。使得主线流程不再单调。

CHECK 4 新登场角色介绍



■半藏通灵之后的灵兽依然擅长使用毒气攻击敌人。



山椒鱼半藏（秽土转生）

毒之传说中忍者

雨忍村中传说中的忍者，曾在第二次忍界大战中给予自来也、纲手、大蛇丸木叶三忍名号，被拥有轮回眼的长门所杀。擅长使用毒术攻击敌人，后被秽土转生，被三船击败。



◀雷遁非常适合远距离牵制攻击。





达鲁伊

雷影的右腕

云忍村的忍者，第一部队队长，雷影的右腕，黑色雷遁的惟一继承者，拥有“岚遁”的血界极限。最常说的话是“抱歉”和“没干劲”。在忍界大战中击败了秽土转生的金银角兄弟。







四代目火影服装

本作对应与前作联动，这件四代目火影服装使用的是与仙人模式一样的招式。



三船

瞬之居合流

铁之国大将，武士中的首领，特殊战斗部队队长，擅长居合流，拔刀速度极快，拥有果断冷静的判断力。年少时曾与半藏交手，被轻易击败，之后逐渐磨练自己的信念，在忍界大战中终于将秽土转生后的半藏击败。



■天下武功，惟快不破，三船的居合便是以速度取胜。



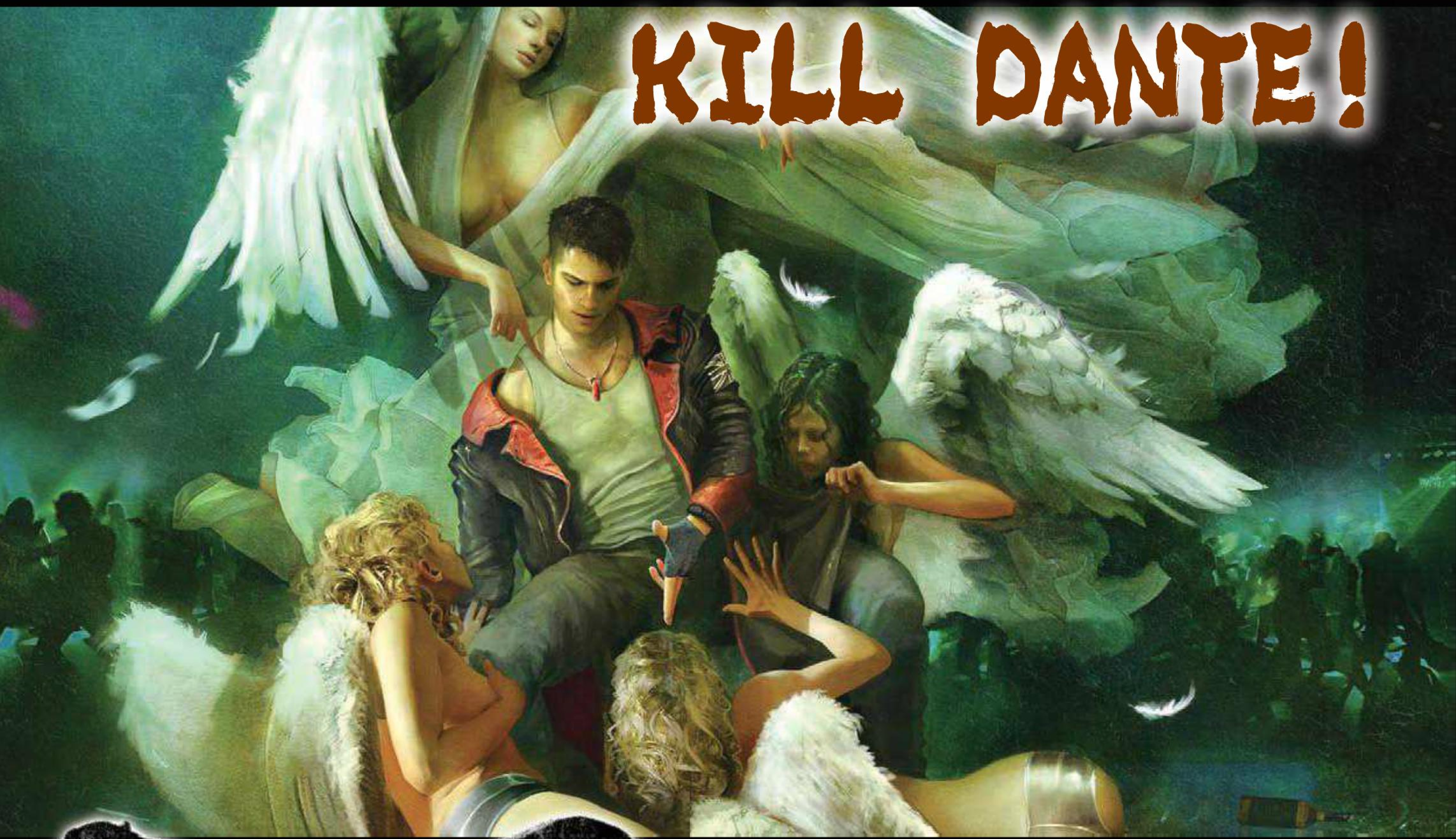
CHECK 5 试玩体验

前两天的媒体日想玩《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3》（以下简称《火影风暴》）就必须去 SCE 那边，NBGI 看不到，到了公众日那天才能找到本作的试玩区。本次 TGS 上的试玩内容其实就是之前漫画展公布过的，不过亲自试玩之后还是体验到了看视频无法感受到的震撼感。

开场就是经典的九尾事件重述，三代目老爷子带着全村人民与九尾大战。在操作方面与《火影风暴 2》的 BOSS 战部分类似，○键为使用如意棒近身攻击，□则为将棍子扔出去的远距离攻击。由于九尾身形比较庞大，三代目必须通过在房顶上跳跃来接近其展开攻击，不过一开始在距离上比较难掌握，好多情况下都打不到九尾，一定要跳到指定地点才行。战斗中九尾发大招时会有“danger”信号的提示，玩家需要马上跳开。此战同样可以使用援护攻击，几名暗部的成员会释放火遁攻击九尾，攻击力不俗。此外战斗特殊动画不全是自动触发的，与九尾的战斗除了最后的全村集体攻击外，丁座的超倍化术和犬牙一族的集体攻击都需要移动到指定地点后按键才会发动。

第二场是 4 代目波风与面具男的战斗则沿用系列以往的格斗操作，替身槽同样保留，整体来说与《火影风暴 世代》变化不大，不过有了 QTE 动画的穿插，绝对有超越原著的精彩。

KILL DANTE!



DMC Devil May Cry

Part.4 海上明珠 TOP 10 重点解析

鬼泣DMC

原名：DMC Devil May Cry
机种：PS3、X360
厂商：Capcom
游戏类型：动作
发售日：2013 年 1 月 17 日

本届的东京电玩展，可说是动作游戏的天下。Capcom 带来了《生化危机 4》、《鬼泣 DMC》，Konami 有《潜龙谍影崛起 复仇》，加上世嘉旗下的《如龙 5》与索尼的《战神 超凡》，足以让动作游戏爱好者们笑得合不拢嘴。在这几款新作之中，当属《鬼泣 DMC》的猛料最多，Capcom 不但很有诚意地提供了两段试玩体验给玩家们，还在现场 EVENT 中公布了一件新武器，并现场演示了这件武器的使用方法。下面就让小编一一为大家道来吧。



CHECK 1 维吉尔究竟是敌是友？

在之前的杂志中，我们已经提到过但丁的双胞胎兄弟维吉尔也会在本作中登场。与在残酷环境中长大的但丁不同，维吉尔从小就生活在富足的家庭之中，接受了良好的教育，不但举手投足彬彬有礼，更拥有着过人的领袖魅力。成年后维吉尔出资兴建了教团，展开了对潜伏在社会中的恶魔的排除与研究工作。明明是双胞胎兄弟，为何会走上截然相反的两条人生？在年幼的但丁和维吉尔身上究竟发生了什么呢？而且从目前公布的影像中来看，维吉尔是个工于心计的人，他委托凯特将但丁带入教团中的目的恐怕并不只是想要和血亲团圆那么简单，更多的是想利用但丁的能力来达成维吉尔自身的野心吧……

CHECK 2 新武器"艾利克斯"登场！

在之前公布的情报中，我们已经了解到，身为天使与恶魔混血的但丁可以同时使用注重速度感的天使之力，与注重力量感的恶魔之力。使用天使之力时武器会变成闪耀银光的镰刀，换成恶魔之力后武器则化为血红色的巨斧。本次 TGS 的 EVENT 活动中，另一款新武器"艾利克斯"也正式与玩家们见面。这把武器的造型类似于拳套，是直接套在但丁双手上的，属于恶魔之力的武器中的一种。从外形上就可以看出，"艾利克斯"是只适合于在与恶魔近身交战时使用的武器，玩家可以通过长按住按键来实现三段蓄力，从而大幅提升"艾利克斯"的伤害输出。蓄力能够在地面或空中任何时间内进行，但

©Capcom CO.,LTD. ALL RIGHT RESERVED



是在空中的蓄力只能实现向正下方捶下的效果。在官方的现场演示中，我们可以看到 STAFF 在蓄满力之后一击就杀死了一只恶魔，并且解开了名为“以父之名杀死它”的 10 点成就，汗。“艾利克斯”除了可用作攻击武器外，也可以用来击破某些特殊封印。但这件武器在战斗中要如何切换出来目前尚不清楚。



▶试玩时解开了10点成就，现场一片笑声。

CHECK 3 富于变化的战斗场景

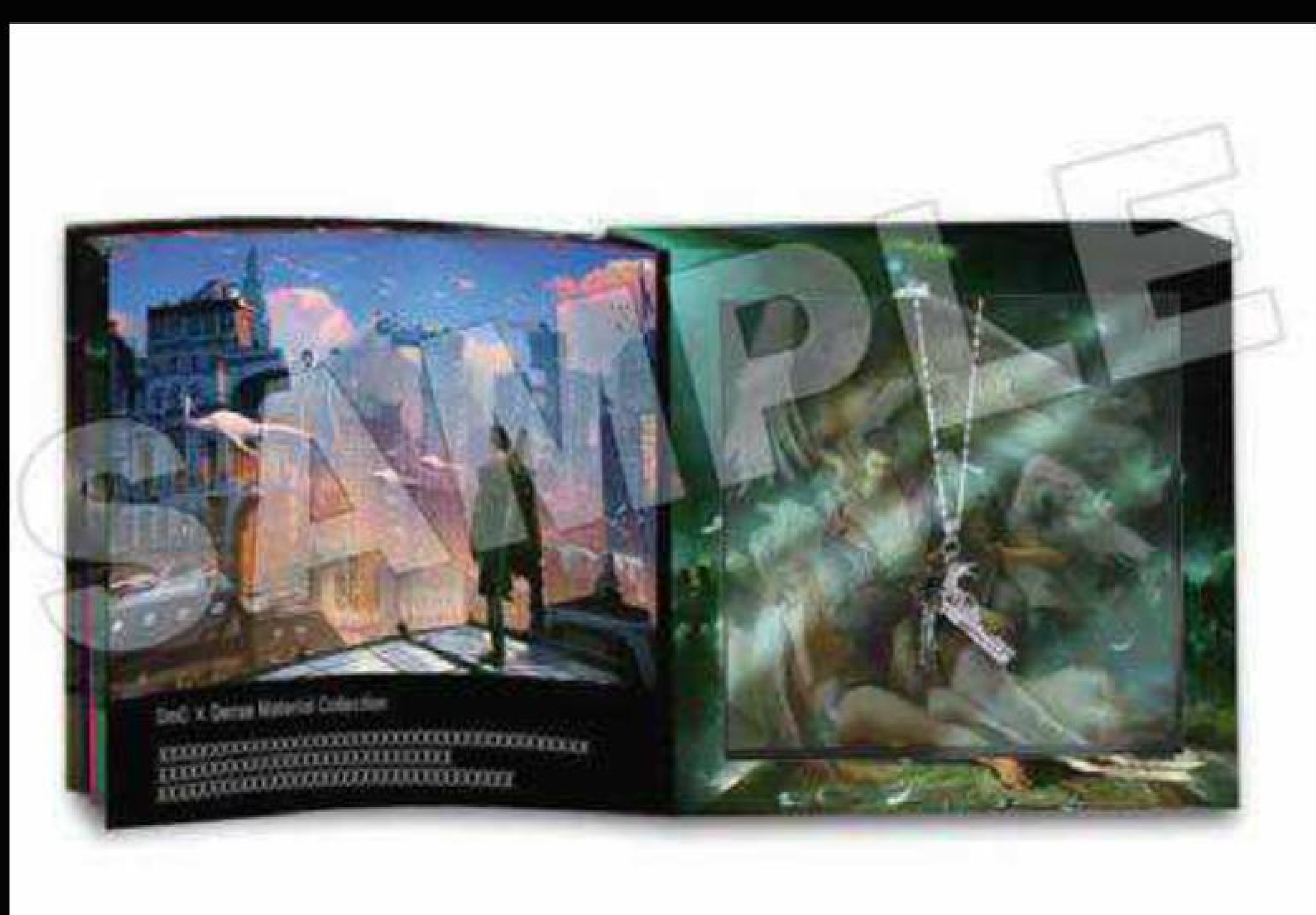
如果说本作在战斗的手感上依旧延续了传统《鬼泣》的风格，那么场景的设计足可以让玩家们耳目一新。游戏中存在着大量需要与场景互动的桥段，甚至能够称得上是奇想般的创意。例如在 STAFF 的演示中，但丁就被吸进了电视的新闻节目之中，在这个虚拟世界里与化身为恶魔姿态的新闻主播一决雌雄。开战后，BOSS 会在场地中央不断向四周发射激光线，此时但丁是无法对他造成伤害的，只有使用“艾利克斯”锤击地面上的红色光盘，才会令 BOSS 陷入气绝，紧接着冲过去疯狂打脸即可。磨掉一定血量后但丁就会从 BOSS 的眼睛部分跳到另一个场景中，此时游戏画面会变成电视直播新闻的形式，镜头拉得很远，呈现出航拍效果，同时玩家还要控制但丁去消灭源源不断涌出的杂兵，总的来说非常有趣，会带给玩家很多极具创意的体验。

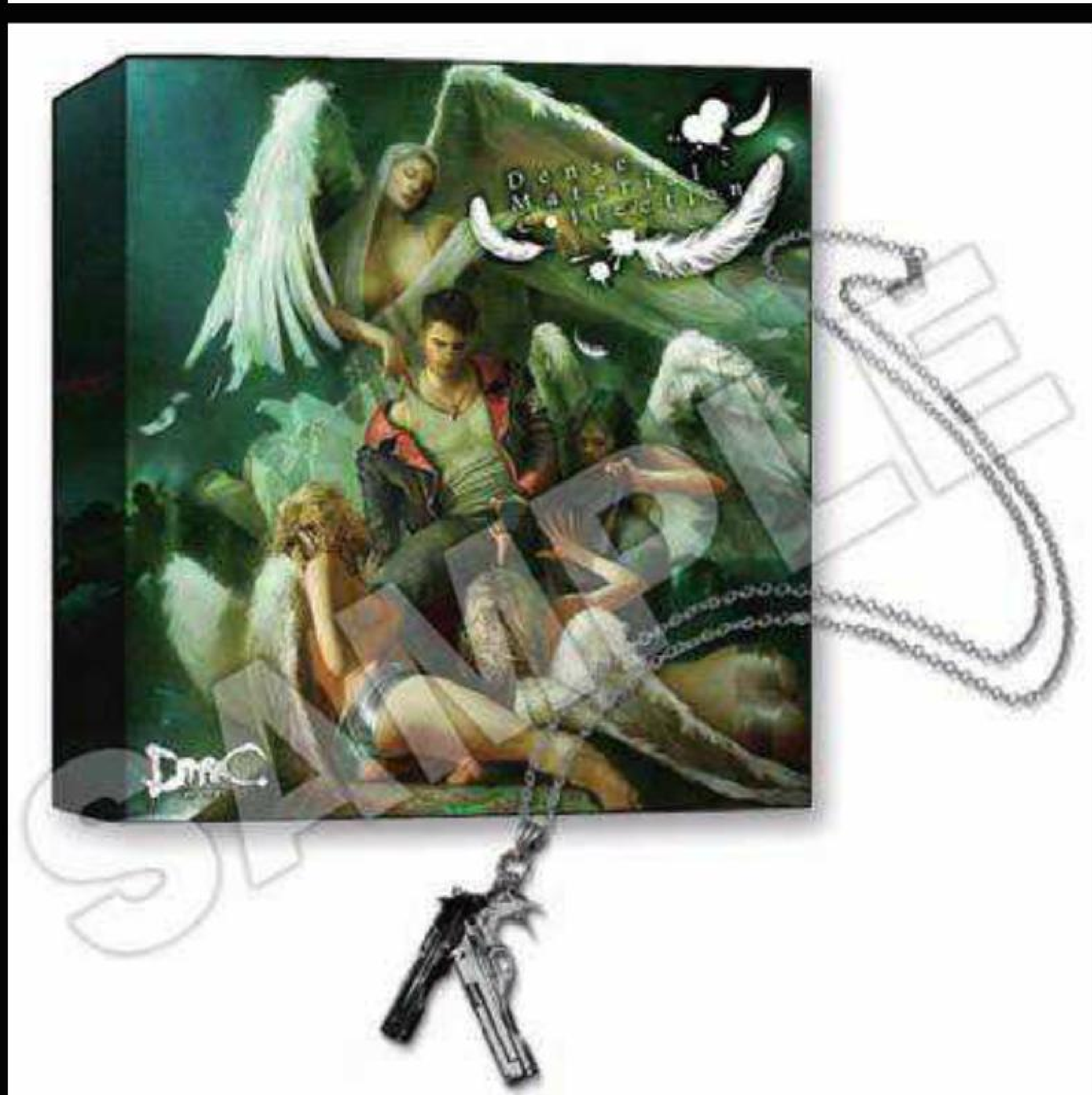


▶本作的场景设定绝对可以给满分！

CHECK 4 限定版情报解禁！

喜欢收集限定版游戏的玩家们可要注意了，《鬼泣 DMC》的 e-Capcom 限定版会在 2013 年 1 月 17 日与普通版一起发售。这款限定版中，除了包含有游戏本体之外，还包括一本 24 页的画集《DmC×Dense Material Collection》，以及一条黑木檀 & 白象牙造型的项链。限定版定价为 9490 日元，因为是只能通过 Capcom 的官方网店才能购买，所以有这个计划的人可要抓紧时间了。





CHECK 5 试玩报告

Capcom 提供了两个试玩模式，分别是“监视する街”和“刃を抜いて眠れ”，前者是大家都已经很熟悉的街巷内杂兵战，一直可以打到但丁掉落进教堂为止，后一个模式则是与恶魔 Succubus 的 BOSS 战。下面就来分别说明一下。

因为本次加入了天使与恶魔之力这个设定，使得操作与前几作相比还是有不小变化的。△为近距离攻击，□为远程射击，○为特殊攻击（类似于重攻击），× 是跳跃，L1\R1 是回避，L2 为天使之力，R2 为恶魔之力，L3+R3 一同按下是进入暴走状态。在天使状态下按○可发动镰刀高速旋转的攻击手段，恶魔状态下按○则是向下方用力挥舞巨斧的终结技，打击感强烈。在“监视する街”与杂兵交手时，合理利用天使和恶魔两种状态非常重要，因为不少敌人都是可以防御住普通攻击的，需要先使用特殊能力将其护盾击破才能对它造成伤害。像是在空中飞舞的恶魔，既可以使用恶魔之力将它拽下来，也可以用天使之力迅速接近到它身边，打法颇为多变。

与 BOSS“Succubus”的战斗是在一个宽广的平台上进行的。这个 BOSS 的弱点在头部，但平时它会用一层壳子将弱点罩起来，只有持续攻击它迫使其露出弱点后才能构成伤害。BOSS 会挥动前爪扫过场地，每隔一段时间还会吐出酸液，站在酸液上但丁就会持续掉血，只能快速转移到其他平台上。打掉一定血量后就会出现动画提示，要求发动恶魔之力拉断 BOSS 身上的一根管子。如此反复三次，就能把 Succubus 干掉了。这是比较常规的打法，但狼来了说也可以利用但丁可在空中长时间悬浮这一特性来回避掉 BOSS 所有的地面攻击，大幅缩短战斗时间。

虽然试玩时间只有短短的 15 分钟，但打得够快的话还是可以将两个场景全部都尝试一遍的。个人感觉本作在手感上已经与之前的《鬼泣》差别不大了，既强调动作性，又能带给玩家超乎想象的爽快感，作为一款外包性质的游戏，能有如此品质已令人相当满意了。而在场景互动方面，具备了许多大胆创新之处，相信完整版游戏会带给我们更多的惊喜。最后仍要忍不住吐槽一句，但丁的脸果然还是好丑呀，简直不忍直视，还好游戏中基本都是看背影的 orz。



Part.4 海上明珠 TOP 10 重点解析

救济抑或生贽

文 狼来了 美编 anubis

灵魂献祭

原名：Soul Sacrifice
机种：PSV
厂商：SCE
游戏类型：动作
发售日：预定 2013 年春季

由稻船敬二倾力打造的 PSV 动作类大作《灵魂献祭》终于在本次的 TGS 上揭开了神秘的面纱，笔者有幸在索尼的媒体专用试玩区和其他小编们一起体验了一把“献祭”，随后稻船先生更亲临现场在公开的大展台上为观众们讲解本作的系统以及玩法等相关细节。本次前线将放出两只 BOSS 怪的过去以及小编的试玩感受。

CHECK 1 魔法师——令人忌讳的存在

魔法师的生存目的，那就是讨伐横行于世的魔物，这些魔物给人类带来了无穷无尽的灾害，因此将魔物们消灭的魔法师，本来应该是被人们称为“英雄”的。但是，魔物的前身正是活生生的人类，因此杀死魔物无异于杀人。每当背负着“代价”的魔法师们路过人类的村庄时，没有人感谢他们为民除害，迎接他们的是冰冷的目光以及儿童们投掷过来的小石块。



[狩猎魔物的前夜]

魔法师之间不存在友情或羁绊，也不会有语言上的交流，使用魔法的代价沉重地烙印在他们的身上。从图中可以看出魔法师们大都已经面目全非。在狩猎魔物的前一天晚上，他们虽然会聚集在一起，但彼此之间却没有任何的交流，惟一可以听到的声音，那就是背叛者被其他魔法师插到树梢上的惨叫声，这种连绵起伏的绝叫响彻寂静的夜空……

CHECK 2 魔物们的过去

[废墟的卫兵——ケルベロス]

在一个受到蛮族袭击的小城市里，有一个与两只爱犬相依为命的卫兵守护着城市，能守护自己的故乡是他的最大心愿。但是城市中开始出现一种未知的传染病，害怕染病的人们开始争先恐后地逃离城市，城市在很短的时间里便失去了以往的活力，变得荒凉、萧条。

“守护故乡”，在这个意念的驱使下，这名卫兵强行将逃走的人们关押在城墙里，就算人们开始因为感染了疾病而陆续死去，街道上尸横遍野，卫兵也从未动摇过自己的“信念”。某天晚上蛮族来袭，正在与蛮族战斗的卫兵突然被一把长枪从身后贯穿了身体，握着长枪的，正是卫兵日夜守护的百姓。

瘫倒在地上等待着死亡降临的卫兵，突然听到了一个声音，“献上你最珍贵的东西吧”。顺从了这个声音的卫兵，将一直守护至今的人们作为祭品，发动了魔法，在人们的凄厉惨叫声中，卫兵和他的两只爱犬逐渐地融为一体……直到现在，这个小城市也依旧座落在世界的某个角落里，那是一座一旦进入，便再也无法离开的城市……





▲试玩版中，**ケルベロス**会将插在自己身体中的巨大长枪拔出来攻击玩家，此招的攻击范围极广，很难躲避。当**ケルベロス**的体力被削减到一定程度后，它会从双脚站立的状态进入到四肢伏地的状态，这个状态下它的攻击力和攻速都会一并提升，试玩时工作人员提示我们尽量以回避为主，因为它在飞扑攻击结束后会陷入较大的硬直，这段硬直就是最好的输出时机之一。

[湖光的食欲——ハーピィ]

一名贵族的女子，因为失恋而躲在家中暴饮暴食，试图籍此来冲淡失恋带来的伤感。某日女子前往市场购买水果时，看上了卖水果的商人，她从商人那里买了大量的水果，在喜悦的作用下食欲不退反增。当她打算再去商人那里买水果时却没有发现商人的踪影，几经打听下她得知商人已经离开了这个城市前往别的地方。

听到这个噩耗后，女子全身无力，因为暴饮暴食而导致过度肥胖的她甚至无法正常的走路。当绝望笼罩在她的周围时一个声音从黑暗中传来……女子的身体突然发生了巨大的变化，多余的脂肪变成了一双巨型的翅膀，女子展开双翅，飞往空中寻找商人。当它找到商人后，发现商人正和妻子和睦地过着幸福的生活，此时涌上女子心头的，并不是嫉妒，而是喜悦，那是一份终于找到了自己心爱之物的喜悦，女子张开嘴，将男子连同他的家人以及房屋全部吞噬……那名女子，现在依旧盘旋在空中，寻找着看起来非常好吃的男子……

CHECK 3 TGS现场试玩

试玩版操作一览	
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
□	魔法攻击
○	魔法攻击
△	魔法攻击
左摇杆＋×	回避
左摇杆＋× 长按	冲刺
方向键下	心眼
R	切换魔法页面
点击 L	重置视点
长按 L	锁定
START	主菜单
触控	点击画面左下方的禁术标记发动禁术







◀选择魔法的界面，魔法的种类繁多，性能和作用也不尽相同。



◀手持红色 PSV 为观众讲解游戏内容的稻船敬二。

[试玩体验]

试玩版只有四人联机的部分，由三名玩家＋一名指导玩家的工作人员组成队伍。游戏中提供了两条路线供玩家选择，分别是面向新手的ハ－ピィ路线以及难度较高的ケルベロス路线。无论选择哪条路线，之后都会进入更改魔法师外观的界面，因为是试玩版，所以我们只能编辑魔法师的性别、整体外观、颜色以及是否佩戴服装上的配饰；随后会进入选择供物魔法的界面，选好魔法后就可以进入准备完成的状态，四人全部准备完毕后任务就正式开始了。

两条路线的流程基本是一样的，一上来会先和一些杂兵战斗以便让玩家熟悉游戏的操作，工作人员简单地给我们讲解了魔法的使用以及击倒敌人后的救济 / 生贽系统。每当击倒任意一名敌人，靠近它的残骸可以通过长按 L 键选择救济或 R 键选择生贽，救济能回复魔法师的部分体力以及魔力，不过试玩版中似乎没有魔力的使用限制，所以选择救济的效果不太明显，相反选择生贽能在一段时间里提高魔法师的攻击力又或者是得到其他能力的加成，经济又实惠。

全灭杂兵后会出现过场画面，随后进入 BOSS 战，战斗中每经过一段时间，战场上都会刷出一些杂兵供玩家回复体力或提升能力之用，工作人员一有机会就会主动上前发动停止 BOSS 行动的魔法，然后招呼我们输出，由于我们的攻击过于猛烈，BOSS 基本没有出手的机会，这让我们完全感受不到 BOSS 的压迫感，之前看资料说这两个 BOSS 都会使用远程的突进招式来攻击在远处进攻的魔法师，但我们的队伍基本上全程都在停止时间的魔法掩护下进攻，所以也没遇到这种招式。

眼看 BOSS 快要不行了，工作人员赶紧自杀，然后让我们尝试将她作为生贽来发动“禁术”。试玩版中可以发动的禁术有两种，第一种是点击画面左下方的禁术标记来牺牲自我发动的サラマンダ－（Salamander），第二种则是在队友处于濒死状态时将其作为祭品来发动的グングニル（Gungnir），禁术刚一发动，BOSS 就挂了，不过游戏还没有结束，由于 BOSS 的前身是魔法师，所以队伍中的所有玩家需要靠近 BOSS 倒下的地方，然后按照自己的意愿选择救济或者生贽，八重樱、铃姑娘以及笔者都选了生贽，之后追加了一段短暂的杂兵战，战斗便到此结束了。进入结算画面后系统会根据玩家的表现给予一 / 二 / 三流魔法师的评价，然后再结算本任务中取得的战利品。

笔者整合了一下大家的试玩感受，大致是：画面和音效都比较一般，敌人不多也不强力，魔法师的魔法过于强大（也许是试玩版中没有限制的缘故）导致 BOSS 战有点无趣，魔法的种类虽多，但似乎有点“一招鲜”的嫌疑。希望以上的种种问题能在正式版中得到改善。

[期待度 ★★★★]

“场面混乱”是试玩游戏后给我的最大感受，四人联机时因为有时间停止等强悍的技能，就算对手是**ケルベロス**和**ハ－ピィ**这两头 BOSS 级别的怪物，在四名玩家的联手下也能将它们虐杀，基本上只要锁定敌人连放自动追踪型的魔法，又或者是由一名玩家利用时间停止将 BOSS 固定住，其余的三名玩家再上前用威力不俗的近身攻击，就能轻松地将 BOSS 干掉。这样虽然很爽快，却在一定程度上降低了游戏的内涵以及技巧性，笔者比较担心如果正式版也是这样的话，那么很容易让玩家产生重复和厌倦感。



系列的新生与延续

Part.4 海上明珠 TOP 10 重点解析

虽然近年来已不复当年《梦幻之星在线蓝色脉冲》创下的辉煌，但《梦幻之星在线 2(简称 PSO2)》在 PC 平台上登陆以来的优秀表现也是有目共睹的，不少玩家都期待着其在 PSV 上的表现，因此也是本次 TGS 中比较受关注的掌机大作之一。

文 狼来了 & 梦幻之星在线中文网　美编 心の永恒

PHANTASY STAR ONLINE 2 ファンタシースターオンライン

【关于PSV版的《PSO2》】

《PSO2》的 PSV 版与 PC 版的功能完全一样，没有任何内容和功能上的阉割，并且与 PC 版一样，会保持同步更新，官方也表示，当前 PSV 版的画面还没有达到最好效果，现在仅是最基本的画面设置。并且表示在日后会在画面和表现力上进行升级和优化，保证 PSV 版绝对不输给 PC 版。

游戏的基本操作大致跟 PSP 平台上的系列作品相同，不过制作组根据 PSV 的特有功能，采用了大量的触控操作。比如快捷动作条上的道具和技能，就可以使用触摸操作来快速使用。

期间制作人还展示了 PSV 和 PC 的联机，并证明了 PSV 对 PC 的联机与 PC 对 PC 的连接同样完美，完全不卡。在《PSO2》的 PSV 版发售之后，现有的线路会增加 PSV+PC 版的混合线路，来给玩家们提供跨平台的联机游戏。



□《PSO2》各个平台的制作人，左起：酒井、木村、菅沼、增山。

CHECK 1 种族职业大放送



人类的各项能力值比较平均，适用于各种职业，稳定性好，环境适应力比较强的种族，推荐给初学者使用。

拥有妖精一般的美丽耳朵，他们自身拥有很强的魔法天赋，但体力以及抗打击方面相对较弱，由于能使用强大的辅助魔法，所以组队时很受欢迎，单人时较难迎击棘手的敌人，面向上级者或喜欢辅助队友的玩家。

全身都由机械组成，除了魔力外各方面的能力都非常优秀，该种族是队伍中坚实的盾牌。和以往的作品不一样，本作中机器人也可以使用魔法，不过由于适应性低，所以意义不大。

【种族】

游戏中共有三大种族，这里为大家简单地介绍一下不同种族之间的区别。

梦幻之星在线2

原名：ファンタシ－スタ－オンライン 2
机种：PSV
厂商：SEGA
游戏类型：动作
发售日：预定 2013 年春季

【职业】

近来 PC 版的《PSO2》在进行大幅度的更新，最大的变化就是由以往的 3 个职业延伸出另外 3 个全新的职业，3 个新职业的定位偏向于原有职业的技巧型，操作起来相对繁琐，但使用得当时能打得行云流水，非常拉风。


□枪刃

Hunter

擅长武器 :枪刃、长枪、大剑、飞刃

Hunter 是近战的专家。可以使用高攻击力的打击武器，经常冲锋在战斗的最前线。不过由于攻击距离短，战斗时需要接近怪物，因此受到攻击的风险也相对较高。使用者必须了解怪物的攻击模式，才能利用防御或者回避来进行立回。天赋有提高光子性能的档位（ギア）系统，其余以提高自身战斗力的辅助技能为主。

Hunter 没有可以对我方队伍提供辅助效果的天赋。因为原本就是先锋的职业，在队伍中的战斗力并没有多少变化，但是为了防止后方的中远程职业遭到围攻来不及救助，因此最好不要和队友拉开太远的距离。

Fighter


□拳套

擅长武器 :拳套、双刃、双头剑、枪刃

Fighter 是新开放的职业之一，擅长超近距离的战斗，利用高攻击力将敌人逐个击破的战斗风格是其最大特征，因为行动迅速，操作得当的话可以将敌人玩弄在鼓掌之中，可以说是近战职业里的杂耍高手，是一个使用轻量级武器面向中级者的职业。


□步枪

Ranger

擅长武器 : 步枪、大炮

Ranger 是依靠射击武器为主、较为擅长中距离战斗的职业，可以通过精密射击来提高输出的能力。专用武器里有泛用性强的双枪和群杀能力优秀的大炮，还可以使用枪刃来近战。为了在射击时保持一定的命中率，需要长时间地维持射击姿态。职业定位射击力和射击防御力会比较高，生命力为中等程度。

天赋拥有冷却时间较长的特殊弹系、消费道具使用的陷阱系和使用闪光弹的道具系，通过赋予强力的异常状态把战局导向有利的一面。活用天赋对己方进行援护射击为组队时的主要任务，由于武器的特殊性，对弱点部位持续不断地进行攻击是其独有的特权，操作得当的话自身也能为输出增添一份力量而活跃于战场。

Gunner


□双枪

擅长武器 :双枪、步枪、枪刃

在战场上时髦地驰骋、远程职业里的技巧型角色，那就是擅长轻量级远程武器的 Gunner。近 ~ 中距离是他们的主场，可以通过特定的技能实现一边移动 / 回避一边持续不断地攻击敌人也是他们的过人之处，游走在敌人附近的战斗风格是其最大特征，了解怪物的行动模式以及对自己的操作非常有信心的玩家不妨尝试一下这个耍帅的职业。


□魔导具

Force

擅长武器 :法杖、魔导具

Force 是使用远程法系攻击对敌人进行弱点属性打击的专家，法系攻击的种类繁多，在法击系武器的配合下能进一步地加强招式的攻击力。虽然法系攻击无论在范围和杀伤力上都占有绝对的优势，但由于发动时要依赖 PP，所以持续输出的能力并不高，更倾向于爆发型的职业。战斗中除了可以适时输出外，还可以利用辅助技能支援队友，有时候甚至还能以枪刃来攻击近身的敌人，只是伤害没有保证。因为自身的体力和防御力都偏低，所以一切行动都以安全为前提，需要一定时间去熟悉战斗风格的上级者职业。

Techer


□魔杖

擅长武器 : 魔导具、魔杖、枪刃

Techer 可以被理解为暴力法师，因为相比起进攻型的法系攻击而言，他们更擅长以普通攻击进行战斗，他们的特征是持有对应强化术（シフタ）、集中术（デバンド）、恢复术（レスタ）这类范围法术的天赋，不仅能在前线战斗，也很擅长支援队友，此外风、光、暗属性的法系攻击也是他们的强项。

CHECK 2 试玩感受


□经典 BOSS——火龙，跳跃攻击是重创它的最佳手段之一。

期待度 ★★★★

期待度原本是 5 星，但在得知本作不支持单机游玩、只能全程在线且不支持面对面联时顿时觉得有点坑爹。游戏的整体感觉接近于 PSP 平台上的“《携带版》系列”，但是在爽快度上进行了调整，废除了行动道具盘的设定让整个流程变得更加高速。强化了 ACT 要素，加入跳跃也为系列带来了新的活力。画面表现属于中上乘的水平，虽然还存在视角以及部分场景中拖帧顿卡等问题，但是相信本作的正式版一定能在 PSV 上有着良好的表现。

试玩版中无法选择职业，虽然官方宣称一个队伍中固定有两名 Hunter、一名 Ranger 以及一名 Force，但笔者在试玩时似乎看到了 Fighter 和 Gunner 以及 Techer 这三种新的职业。试玩时是以四人一组进行联机游戏，坐在最外面的一位固定为队伍的队长，而本人正好坐在这个位置上，工作人员告诉笔者如果队长不幸身亡，那么任务会立即失败，所以一定要注意回复。进入游戏后抽到的职业是 Hunter，手持枪刃的男性人类。由于这把武器的操作比较简单，因此基本上就按照以往《梦幻之星 携带版 2 无限》的方式开始了游戏。

操作方面的变动不算很大，左摇杆控制角色移动，右摇杆控制视角转换，↑↓方向键是切换武器，而←→则是切换辅助道具的选定目标。L 键短按是视角复位，长按是锁定目标，同时按下 L 键 + ↑或↓方向键可以开启精密射击模式，对于用射击武器的职业来说，可以大幅提高射击的精度与伤害，当然对于近战职业来说用处就不是很大了。R 键是辅助行动，根据手持武器的不同有着一定的区别。□键是普通攻击，跟系列一样，按照一定的节奏按下□键可以发动威力较大的 Just Attack（JA）攻击。△键是光子技能，用□键的节奏派生出来可以提高伤害，但是会消耗光子值。值得一提的是，本作采用了类似于《无双》系列”的 C 系统，根据前面普通攻击的次数，来改变光子技能的动作，但这个系统只对应打击类型的武器，不对应魔法或其他类型的攻击，另外允许在光子技能后用普通攻击来衔接，非常灵活。○键是确定和拾取道具，配合左摇杆可以发动紧急回避，本作中的紧急回避取消了消耗 PP 的设定，让战斗的节奏变得更加自由和爽快。


□PSV版的实际画面。

以上几乎都是以前就有的系统，现在来说说 PSV 版本新增的设定。首先是 × 键改成了跳跃行动，彻底结束了本系列无法跳跃的历史。由于地图的复杂化，有些地形必须要使用跳跃才能占领高点进行攻击，又或是某些 BOSS 的弱点在头部，近战角色就需要跳起来进行攻击，这一点在面对试玩版的 BOSS 时尤为重要。一个跳跃的行动，就让游戏过程变得更加自由与多变。

接着说说触摸屏的设定。之前也有提到过←→方向键用于切换辅助道具的选定目标，选定之后点击屏幕就可以快速使用这个道具了。点击画面上的地图可以将其开启与关闭，长按则能切换为全体地图模式。此外还可以点击对话框进行与同伴的交流对话。

试玩的场景首先是一片森林，不断前进击倒守区的怪物，在尽头前干掉一只较大的怪物就能从后方的洞穴入口进入火山地带。火山地带中设有一个回复装置，装置旁边就是传送至 BOSS 区域的大型传送装置。BOSS 是系列的经典怪物——火龙，由于可以随时进行回避，看准 BOSS 的攻击方式进行闪避就能游刃有余地将其击败。BOSS 的弱点在头部的尖角上，非中远程的职业需要跳起来才能有效地输出，否则只能攻击 BOSS 身体的其他部位直到它倒地后再集中对头部进行输出。将 BOSS 干掉后本次的试玩就结束了，评价画面后全队的队员自动回到初始的房间。



SCE 集结第三方，壮大软件阵容

文 铃　美编 一刀

SCE展台的大部分位置都给了PS3和PSV游戏试玩，剩下的位置则是PSP和PlayStation Mobile，还有一小部分划出来作为VIP试玩区域。SCE展台的试玩游戏相当多，因此区域也划得比较碎，这就要求SCE在空间的合理利用上花费大量心思。如果你有一些厂商的游戏在他们自己的展台玩不到，去SCE就对了。

今年的SCE展台不像去年一样对PSV进行各种特殊照顾，属于PS3与PSV为主，其他机种为辅的局面。由于游戏试玩区占据了SCE展台的大部分位置，因此SCE的展台没有什么大型宣传板或是海报，但大屏幕倒是有不少，用来循环播放《末日余生》、《BEYOND》等一些大作的宣传影像。SCE展台人气超高的游戏有《灵魂献祭》、《刺客信条Ⅲ》、《刺客信条Ⅲ 解放》、《战神 超凡》、《潜龙谍影崛起 复仇》，这些游戏在展会刚开始的上午就需要等待好几个小时。PS MOVE在本次展会也有一席之地，《运动冠军2》和《BOOK OF SPELLS》都有试玩。


■在下层等待的玩家能看到别人在欢乐地进行游戏。



■ PS3试玩区前的游戏列表告示牌，可试玩的游戏相当多。


■铃即将开始试玩《如龙5》。



■这里便是通往试玩选择区域的入口。


■ PSV的试玩体验区全部都有座位可以坐。



■队列整齐的 Show Girl 们，一向是 SCE 展台最靓丽的风景。


■展台试玩区的第一层有部分试玩只对媒体开放。

从站台规划的角度来看，SCE 做得很成功。展台的一层有两个大的入口，左边是 PS3 游戏的试玩进入区，右边是 PSV 与 PSP 游戏的试玩进入区。这么一来所有排队等待的玩家都聚集在展台的后方，对正面的活动以及路过的媒体和玩家围观与拍摄不会构成任何影响，在背后排队的玩家也能靠等候区的几台电视循环播放的宣传片和试玩影像来解闷。排队等待的玩家需要在工作人员提供的游戏名单列表上选择游戏编号，然后领取相应游戏的试玩卡片，每隔一小段路程都会有专员来引导你走向试玩游戏的所在地点，玩家绝对不会迷路。由于游戏多，区域碎，因此 SCE 展台的工作人员数量庞大，再加上陪同玩家试玩的 SHOW GIRL，全体人员合起来可以绕 SCE 的大展台一周了。



■《潜龙谍影崛起 复仇》在 SCE 这边也要排长队。


■试玩区的光线情况根据大荧幕上播放的游戏而变。


■一名玩家正在试玩 PSV 上的《寂静岭 记忆之书》。



■看到这个标识，证明马上就要轮到你体验 Vita 了。



■大屏幕上滚动播放各种影像，现在看到的是《PS 全明星大乱斗》和《大神 绝景版》。

今年，技术的索尼还专门准备了一批 HMZ Personal 3D Viewer 的头戴式 3D 立体眼镜，供玩家感受 3D 世界带来的美妙体验，不过这只占 PS3 游戏试玩的极小部分，毕竟这需要游戏本身支持 3D 效果，为了防止有些玩家会不适应，部分作品还提供了 3D 眼镜和高清电视两种试玩，比如《如龙 5》。


■这位玩家戴着的正是索尼的 3D 眼镜。

514废墟

多机种 主视角射击 ■Dust 514 ■CCP Games ■对应平台为PS3、PSV ■2012年内

[文：铃]



《514废墟》是一款多人在线的主视角射击游戏，这跟之前的《MAG》有些相似。本作初公布时还是2009年，算是比较早了，进行封闭性测试也有一段时间了，不过到目前为止，其最终发售日依旧未敲定。

辽阔的宇宙战场

CCP工作室曾在2003年发售过一款名为《Eve Online》的作品，该作品就是以宇宙为背景的多人在线主视角射击游戏，介于这款作品曾大受玩家好评，所以制作小组将《514废墟》的故事背景设定在了《Eve Online》故事发生的星球上，玩家要在这片熟悉的宇宙空间中与敌人厮杀。

地球上的资源已经用尽，人类当时的科学技术达到了可以在宇宙中快速移动的级别，将开发目标转移到太空中就成为了顺理成章的事情，把其他星球变为自己的殖民地，获取大量宝贵资源。太空资源的搜寻与利用使得航天企业之间爆发了激烈的竞争，战争和财富的争夺成为了最高目的。

本作采用了虚幻引擎3进行制作，负责开发工作的是CCP（上海），制作小组有着丰富的主视角射击游戏开发经验，对宇宙这样的科幻场景构建也把握到位，因此在素质方面肯定不会让玩家失望。一款多人在线的主视角射击最重要的部分就是要强化射击手感，带给玩家愉快的战斗体验，制作方深知这一点的重要性，所以才会持续进行封闭式公测，让一些核心玩家提出感受和改进意见。


▲在大规模线上战役中，配合至关重要。


▲坦克在本作试玩版中有登场。


▲大威力霰弹枪在近距离战斗中能发挥巨大作用。


▲加特林机枪受到不少玩家的青睐。

TGS现场试玩报告

《514废墟》的试玩是PS3版，每位玩家的试玩时间是十分钟，会场的局域网内应该有制作小组的成员负责创建房间，玩家只要加入这个惟一能搜到的房间进行战斗即可。对战的类型是各类射击游戏中经典的团队死亡竞赛（TD），玩家每次死亡都能更换自己的战斗风格，也就是职业，可供选择的职业有近十种，划分得比较细，每种职业的武器配备是不能自定义的，不过这很有可能是试玩版进行的限制。

本作的操作风格比较接近真实系，而并非追求爽快度，玩家跑动、开枪、填装子弹等各种动作都是有硬直的，不可以随意用其他动作来取消，如果与时下热门的主视角射击相比较，本作的感觉更接近于《战地》系列”而并非《COD》，大型载具、重型武器、反载具武器在地图中都能找到。试玩版房间的地图比较大，再加上同时在房间中战斗的也就七人左右，而且大多都是不怎么擅长主视角射击的玩家，因此战场上并不热闹。敌方队伍给我的感觉更像是开发小组成员，因为他们往往成群移动，而且对载具的操作也很了解，应该不是摸到游戏几分钟的玩家能够轻易做到的，在这种无人配合掩护的情况下，孤军作战收到的效率相当低下。

本作的枪械给我的感觉是“近未来”式，枪械的造型和配件比较前卫，但性能方面并没有达到“科幻”的级别，总体感觉相对接近真实性，效果没有那么夸张，具体枪械的性能需要花时间来摸索。至于场景内的各种载具，在会场试玩中似乎没有驾驶的机会，因为那附近实在太危险。正当我一筹莫展的时候，一直站在背后的开发小组成员主动上前建议我使用近战威力超强职业，他不知什么时候已经看我玩了很长时间了，觉得强力的霰弹枪适合我的“冲锋”风格。这么一试还真收到了成效，我利用霰弹枪单发威力高的优势成功干掉了两个拿着加特林机枪杀红眼的敌人，这次的游戏试玩也就到此结束了。

PS全明星大乱斗

多机种 动作 ■PlaystStation All-Stars Battle Royale ■SCE ■对应平台为PS3、PSV ■2012年11月8日

［文：铃］



TGS现场试玩报告

TGS现场对玩家公开提供的试玩是PS3版，试玩方式为两位玩家一同进场，在同一台PS3上分别选择1P和2P的角色，其他两个位置会由AI敌人自动填充。试玩版中可供玩家选择的角色数量还是挺多的，已经公开的角色大部分都能选，旁边的一位男生毫不犹豫就选择了奎托斯，而我则选择了德雷克。角色选择完毕后要挑选战斗场景，本作的战斗场景均来自大乱斗中角色相关的游戏，因此很有亲切感。由于是四名角色的乱斗，因此要学会捡便宜，平时尽量远离战场，等其他几名对手打成一片时再过去下狠招。×键为跳跃，△、○、□三键分别对应一种普通攻击方式，连按即可形成连续技，如果对手还击，可以用L1键防御，至于L2键的挑衅，在与陌生人对战时可以少用。在战斗的进行中，系统会随机刷新出一些特殊武器，此时靠近并按R1键能将其捡起来，在对战过程中本人捡到最好用的武器是火箭筒，一发就能把对手轰飞出去老远。角色气槽满后，按R2键释放必杀技，每位角色的必杀技是完全不同的。德雷克的必杀技是机枪扫射，不过需要自行控制方向，用起来感觉并不顺手。相比之下第二局选择的邪恶力量的科尔必杀技则十分强悍，属于指令投性质，一旦命中单体目标后基本就能将其秒杀。


■悲催的哈迪斯只能当个场景中的背景。


■但丁与雷电的梦幻对决，总感觉哪里不太对……

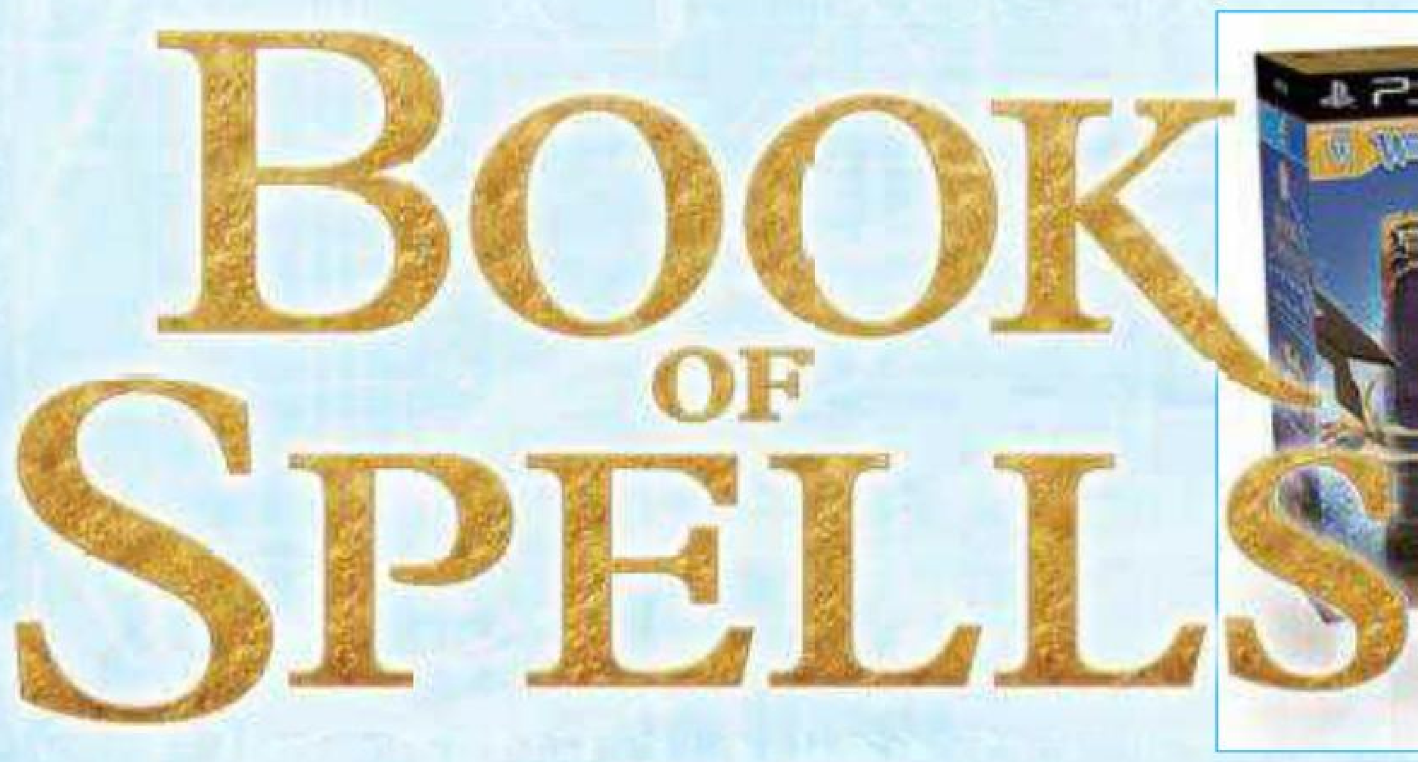
两局战斗打下来，感觉本作与普通的乱斗游戏没有太大区别，战斗结束后的成绩计算方式是看杀敌数，而并非给敌人造成的伤害，这样可能会出现打了半天的敌人被别人给抢了的情况，当然，你也可以用这种方式来欺负别人。

BOOK OF SPELLS

PS3 益智 ■BOOK OF SPELLS ■SCE ■对应PS MOVE ■2012年11月13日

［文：八重樱］

TGS现场试玩报告

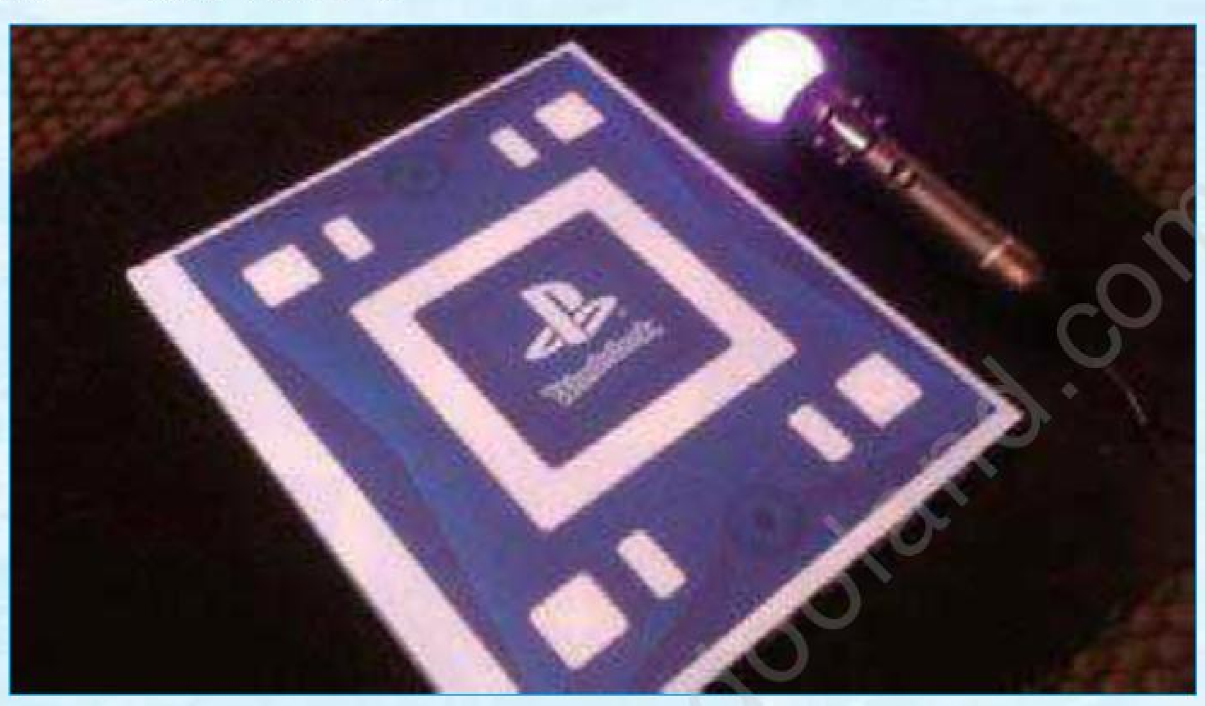




在今年的E3上，索尼曾经公布过一款对应PS MOVE的益智游戏吸引了不少玩家的注意，它就是与《哈利波特》的作者J.K.罗琳联手打造的《BOOK OF SPELLS》。这款游戏利用了AR技术，通过PS EYE在电视上呈现出一个虚拟现实的世界，并通过PS MOVE来实现与魔法书的互动效果。本届TGS上，索尼也带来了本作的试玩，小编自然要第一时间感受一下这款充满创意的作品啦！

首先，需要将深蓝色的魔法书放置在膝盖上，魔法书大约有7、8页的样子，非常的厚重，但没有什么特殊图案，只印有一些白色的色块，便于摄像头进行辨识。摄像头捕捉到魔法书后，在屏幕上就会呈现出真正的魔法书的模样，玩家手中的MOVE也将变成魔法棒，接下来就可以点击魔法书上的特定图案来触发故事了。打开魔法书的第一页后就会出现一个立体的舞台，有点类似于立体折纸书的感觉。转动魔法书可以观察到舞台的各个角度。紧接着舞台上出现了一位纸片小人，开始讲述一段王国的故事，时不时地还需要玩家根据他所说的话作出选择——挥动MOVE拉动舞台左右两边的机关。

从我个人试玩的体会来说，我觉得《BOOK OF SPELLS》只能称之为是个探索型的娱乐形式，适合全家老小闲暇时来玩上一把，或是直接塞给一群小孩子去打发时间，但作为一个传统游戏玩家，你想通过本作来感受到什么游戏的快乐，几乎是没可能的……而且PS EYE对魔法书的辨识能力仍是个很大的问题，在试玩中经常会出现书本举得稍微高一点或是低一点就无法辨识到的情况，有几次甚至只能合上书本重新进入游戏才可以，严重影响了流畅性。同样，魔法棒的操作也时常无法辨识，如果没有SHOWGIRL在一旁指导的话，我可能连5分钟都坚持不下去。或许在未来，AR技术已发展到相当成熟的地步并已融入普通民众生活中时，像《BOOK OF SPELLS》这样的游戏可以得到广泛的普及，但在现在、在当下、在试玩过它之后，我只能很遗憾地说一句："你生错了时代"。





CAPCOM 绝对王者 尽显霸气

文 八重樱 美编 一刀

这几年 Capcom 在 TGS 上的表现绝对可以用“霸气外露”来形容，不但展位面积在所有参展厂商中是最大的，而且每一款游戏的试玩区都还原了游戏中的经典场景，令玩家在试玩时更会有身临其境的感觉。

今年 Capcom 展位的重头游戏自然当属《怪物猎人 4》，展位布置也最下血本。穿过由怪物骨架搭建起来的入口，就会来到试玩区内侧。这里的全部建筑都是复制了狩猎市集的民俗风格，木制的桌面与板凳透着一股子质朴的风韵，在顶棚上还悬挂着大蒜等植物标本，身穿民族服装的 Show Girl 面带微笑地走来走去派发赠品，一瞬间仿佛真的来到了《MH4》的游戏世界中一般。更为大手笔的是，在村落入口处的石壁上，还矗立着一只《MH4》中的新怪物——ゴア・マガラ的巨大模型，只见ゴア・マガラ作出一副跃跃欲试即将捕猎的动作，压倒性的存在感足以令每一位猎人为之心悸。


■《MH4》试玩区前永远都是一幅人头攒动的景象，就算没能排上试玩的长队，也要拍几张照片留念。


■这些都是刚推出的《MH4》周边，在展会物贩区有售。


■身穿《MH4》主题 T 恤的工作人员正在维持会场秩序。


■帅气十足的官方芒亨 COS！


■这次展出的猫猫模型看上去也很神气呢！



■《鬼泣 DMC》的试玩可以选择 PS3 版与 X360 版，双版本在画面表现上区别并不大。


■ゴア・マガラ的模型霸气十足，想必在游戏中也可以把猎人们虐得死去活来吧。

紧邻《MH4》试玩区的就是 Capcom 另一部主推大作《鬼泣 DMC》的试玩区。这里被布置成游戏中 LIMBO 的模样，四周的建筑以诡异的角度挤在一起，洋溢着末世的颓废感，建筑上还写有“KILL DANTE”的字样，恶魔的杀意扑面而来。本展台的 SHOWGIRL 全部都是 COS 成游戏中女主角的造型，蓝色帽衫搭配上牛仔短裤看上去非常俏皮可爱。

另一个重头游戏是即将发售的《生化危机 6》。当我看到《生化 6》的试玩区时，差点笑喷出来，这里活脱脱就是香港市井街景，连挂着腊肉的肥茜肉食公司的招牌都做出来了。而在试玩小屋内，则被涂成了血红色，房间的角落里还有一位丧尸叔叔躺在那里，不过可惜的是这次 Capcom 没有给玩家们搞小惊喜，这位丧尸确确实实只是个模型而非真人……

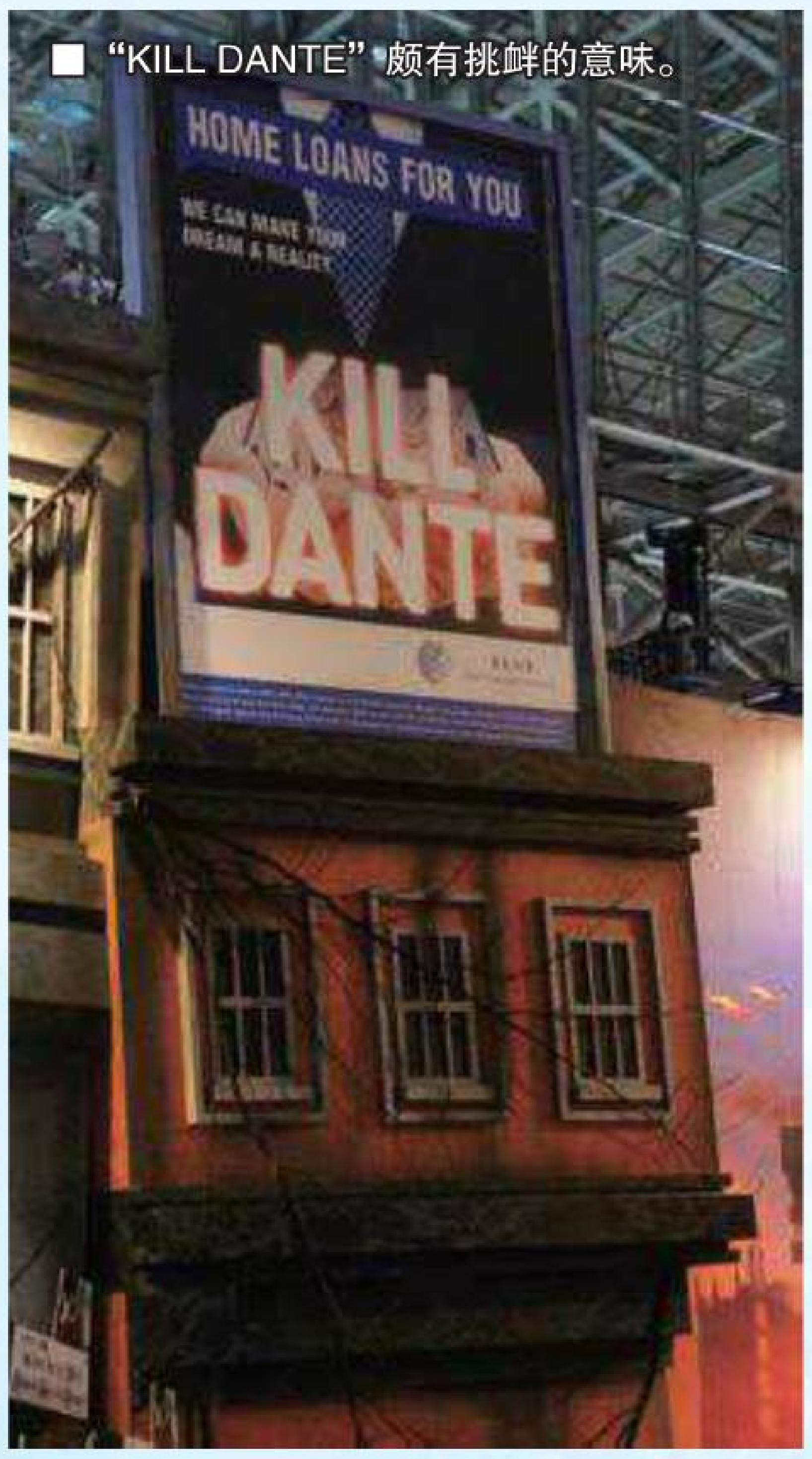


■这个肥茜肉食公司实在是太欢脱了……


■Capcom 的妹子素质绝对没话说！



■虽然排队试玩的人数比起《MH4》和《鬼泣 DMC》要少一些，但没有个 15、20 分钟还是别想玩到的。



■“KILL DANTE”颇有挑衅的意味。


■《鬼泣 DMC》的制作人接受主持人采访。

《逆转裁判 5》即将于明年春发售，本次 Capcom 也为本作安排了试玩。试玩区被设计成法庭的模样，玩家可以站在听众席、原告席、被告席乃至裁判长席位上体验《逆转裁判 5》的乐趣。在试玩游戏后才发现，原来试玩区看上去略显破旧是因为游戏中法庭曾遭到炸弹袭击。在法庭门口还矗立着一尊 1：1 等大的成步堂塑像，频频引来粉丝们围观合影。

总的来说，Capcom 展台无论是提供的游戏本身、还是展位的布局、试玩后赠送的赠品、乃至于 Show Girl 的素质都是数一数二的，这份傲视群雄的霸气也确实只有卡社才能做得出来。而在接下来的一年内，Capcom 还将会有多款一线大作陆续问世，这家游戏界的王者公司的辉煌也还将继续下去。


■别出心裁的《逆转裁判 5》试玩区。



法庭战斗

文 九兵卫 美编 NINA

逆転裁判5

从 GBA 时代一路走来的“《逆转裁判》系列”如今已经成为老卡不可缺少的王牌作品，4 代更换主角令很多老玩家褒贬不一，而最新的正统续作终于又重新迎来了我们的熟悉的成步堂龙一。3D 的角色画面以及更加悬念迭起的剧情让人充满期待，而 TGS 上首次公开试玩的新系统也非常有新意，现在就等制作小组确定游戏的最终发售日了。

逆转裁判5	Capcom		文字冒险
3DS	逆转裁判5		日版
	2013年内	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄未定





成步堂龙一

成步堂再次回归！

本作是自 2007 年发售的《逆转裁判 4》之后，成步堂龙一再次以主角的身分出现在玩家的面前。8 年前的事件让成步堂痛失辩护士的资格，而如今他为了实现那个“约定”而再次站在了法庭之上。始终充满正义感的成步堂将“相信委托人是无罪的”作为自己的武器，又一次开始了全新的战斗——

新的剧情展开

TGS 提供的试玩版剧情从爆破的法庭案件开始，而整个试玩区的设置与装修也完全还原了游戏中的场景，给试玩者以很强的临场感。被怀疑实施恐怖爆破的嫌疑人森澄しのぶ同时也是成步堂的委托人，而玩家的任务就是帮助她洗脱犯罪的不实指正，这需要发掘证人证词的矛盾之处，同时还需要来自一名助手的特别帮助。

■案发现场。



©CAPCOM

再度上演华丽逆转！

新人辩护士希月心音参上！

在本作中，为主角成步堂担任新助手的是一位正义感十足的新人辩护士——希月心音。这位在美国专修心理分析的女孩在一次偶然的机会和成步堂君相遇并最终加入了事务所，争强好胜的她从来不愿意服输，很容易和他人发生口角冲突，是个感情丰富的女孩子。

特殊能力——心灵之声

擅长心理分析的希月心音有着一项名为“心灵观测”的特殊能力，她可以通过这项能力来倾听证人“心灵的声音”，在游戏中我们称之为“心灵之声”系统。这一全新的系统和游戏的流程密不可分，堪称玩家进行案件与真相推理的关键。





希月心音

首次采用的3D画面

《逆转裁判 5》采用 3D 卡通渲染和 2D 静止背景交替显示，人物的动作与表情显得更加自然而丰富，而法庭内外的插画也尤为细腻精致。从画面表现上来说，本作已经不再是看上去枯燥单调的传统文字游戏，而更像是在演绎一出生动且悬念迭起的法庭活剧，玩家更容易被吸引，案件的代入感也更强。在 TGS 现场，CAPCOM 提供了 3DS LL 试玩本作，实际游戏给笔者的感觉非常满意，干净的画面以及夸张的演出效果给人留下了极为深刻的印象。

值得一提的是，本作在流程中还插入了大量过场动画，这些对剧情锦上添花的动画由著名的 bones 倾力制作（代表作《钢之炼金术师》、《交响诗篇》），无论是还原度还是整体素质都有所保证。





■精美的剧情动画。



热血依旧的法庭战斗

在游戏的法庭战斗部分，L 键是追问证人的证言，而 R 键则是拿出证据质问或者反驳证人，基本的操作方式与系列前几作无异。试玩版中出场的两位证人分别是警署爆破解除班的技术人员以及高中生身分的辩护委托人森澄しのぶ，而作为对手出现的则是老玩家都再熟悉不过的新人杀手——亚内检事。在经过证人的多项不利举证之后，委托人的立场愈发不利，而成步堂则从证词和证物中找出矛盾，实现华丽的逆转，对于喜欢《逆转》的 FANS 来说，这正是系列最具魅力的地方之一。





全新推理系统TGS实际体验



■TGS试玩现场。

■新系统——心灵之声。



“心灵之声”是本作全新加入的推理系统，类似前几作的心锁等设定。当证人在作证时，3DS 的下屏上会出现喜怒哀乐这四种不同的情绪感应装置，玩家要做的则是找出证词和证人的情绪之间的矛盾。试玩版使用“心灵之声”系统的契机是由于森澄しのぶ在证言的过程中一直在咳嗽而导致无法正常作证，在提到爆炸发生时，幸运获救的森澄しのぶ反而出现了难过的情绪，而这就构成了推理所需的矛盾，以此类推。



尽管使用了同样的背景，但《终极军团》在公布的那一刻就呈现出完全不同于《失落的星球3》的游戏风格，动画渲染式的画面，少年漫画式的人物设定和故事剧情，纯日式的人设和强调动作性的战斗都让本作看起来和后者大相径庭，某种程度上可以被视为是一款完全独立的作品。抛开 PS3/3DS 这种奇特的跨平台安排，本作在游戏架构和整体风格上都有令人赞赏之处，实际游戏表现也令人期待，下面让我们来看看本作在本次 TGS 上公布的新内容。

文 稀饭　美编 心の永恒

E.X. TROOPERS エクストルーパーズ™

终极军团		Capcom	动作射击
多机种	エクストルーパーズ		日版
	2012年11月22日	未定	6990日元
	对应机种为PS3、3DS		对应玩家年龄：12岁以上

序章 EPISODE 0 介绍

EPISODE 0 是游戏的中的序章，正如之前 UCG Tot.306 中的前线曾提过的，主人公布雷恩在这段剧情中开始了前往 EDN-3rd 的旅途，然而才刚刚来到到星球附近，就遭到了敌人的袭击。布雷恩立刻驾驶着机甲 Gingira 迎战。









►在匆忙之中，沃尔达亲自教导布雷恩启动新型的VS加入战斗。

任务第一阶段

舰队在飞行途中遭遇到了敌人袭击，护卫舰队的士兵们陷入苦战，在这个关键时候，随船行动的少年布雷恩在教官沃尔达的授意下，乘上了船队运送中的新型 VS，这台搭载了次世代型 AI 的 VS 试作机拥有智能，可以和驾驶员进行交流，甚至能进入自动驾驶模式。布雷恩迅速搭乘上了新机体，还为它取名 Gingira，然后驾驶着机体前往迎击敌人。这带着严重既视感的剧情在一开始就为本作的剧情定下了基调，接下来我们看到的，肯定会是一个关于少年如何成长为强大战士的故事。

任务第二阶段

凭着 Gingira 的强大战斗力，布雷恩击退了进攻的神秘敌人，然而缺乏实战经验的他还是犯了个严重的错误。他离舰队太远，已经错过了返回战舰并进入大气层的时机。无奈之下，布雷恩只好咬紧牙关，驾驶着 Gingira 尝试着单兵突破大气层！这剧情，各位是不是觉得在哪部高达动画里见过……







在 Gingira 如同流星般坠向 EDN-3rd 的大地时，一位少女正在地面上远远地凝望着着情景，似乎受到了某种启示。她就是雪贼“贵森贼”的巫女蒂琪，她与布雷恩之间的缘分，似乎在这一刻便已经开始了。





任务第三阶段



与 Gingira 一同坠落在地面上，布雷恩和 VS 都在这次冒险的行动中幸存了下来，按照沃尔达的指示，布雷恩朝着与其他队员汇合的地方前进，没想到却遭遇到了大型的本土怪物 AK（Akrid 的简称），手无寸铁的他又要如何战胜这强大的敌人？千钧一发之际，来自远方的精准狙击打倒了 AK，而这位救援者就是布雷恩日后的好对手，诺恩。

随着布雷恩与同伴重新汇合，本作的序章也终于结束了。

任务流程

本作既然是由 Capcom 开发，除了在战斗部分的素质有保证，在游戏进行模式上似乎也参考了一些同社的优秀作品，最典型的自然就是《怪物猎人》系列”的任务模式了，除了之前的报导中提到过的 VR 任务这种模拟训练，作为 NEVEC 学园的训练生，布雷恩一行人也要接受实际的作战任务，在这些任务中，他们要面对的就不再是虚拟构造的怪物，而是真正的敌人。任务的流程和“《MH》系列”颇有些相似之处，下面就让我们看看实际的流程是怎么样的。









第一步：接受任务

进行 VR 任务训练时玩家需要去找的是 W.I.Z 系列的 AI 看板娘们，而实战任务则会由沃达尔教官发布。每次收到求救信号后，沃达尔教官会将任务的详情告诉布雷恩与他的同伴们，这时候玩家只要接受任务就可以到学园外执行任务了。





第二步：充分进食

虽然任务非常紧急，但在冰天雪地的 EDN-3rd 野外行动是非常消耗体力的，所以在执行任务前，玩家还需要操纵布雷恩来到学校的餐厅中进食，选择合适的食物还能够得到额外的增益效果，强化布雷恩的战斗力。这系统听起来和《怪物猎人》中的“猫饭”有异曲同工之妙。

第三步：调整装备

补充体力后，玩家还需要确认自己携带的武器装备，不同的武器装备有着不同的特性，选择最适合任务的装备才可以保证执行任务的过程顺利无阻。







第四步：执行任务

准备妥当，玩家就要出发和敌人交战了，学员们会接到各种各样的任务，内容也各不相同，有的是和 AK 作战或清剿它们的巢穴，有的是和雪贼对抗，又或者在他们盘踞的地区回收相应的物品，因应目标不同，任务的难度也会发生变化，除了换上对应任务的装备外，玩家自己的战斗技巧也很重要。



第五步：任务完成

完成任务后，玩家会获得经验值和素材，前者用于提升角色的等级，而后者则用于改造升级武器。前往开发室玩家就可以对武器进行各种升级，加角色的战斗力。



TGS试玩

试玩者：九兵卫

采用卡通渲染风格的《终极军团》起初并没有引起太多玩家的注意，本届 TGS 上游戏提供了 3DS 版与 PS3 版的试玩，在 CAPCOM 展台与 SCE 展台都能玩到。游戏给人的第一印象和“《.hack//》系列”比较相似，□键为普通射击、△键为特殊射击，× 键是跳跃以及喷射器，○为指令按键。遇敌后的战斗方式非常简单，在一定的范围内不停射击即可，普通射击有填弹时间，而威力较大的特殊射击使用后则有一定的冷却时间，试玩版的流程非常简单，前半为教学，后半则是男主角布雷恩和女主角茱莉等人一起共同执行营救任务，关卡最后的 BOSS 为装甲机器人，普通射击基本无效，需要用特殊攻击打出弱点后才能一口气消灭，战斗中要注意回避 BOSS 的冲撞即可安全取胜。

总体而言，《终极军团》给人的手感非常流畅爽快，适合多人合作，而战斗中随着剧情响起的主题歌（May'n 演唱）更是让玩家彻底燃了一把。要说缺点，那就是本作的打法稍显简单单调，希望正式版中能有好玩的系统弥补这方面的不足。




■大屏幕循环播放 AKB 游戏的影像。



NBGI 搭台唱大戏 占尽天时地利

文 九兵卫 **美编** 一刀

依然维持传统橙色色调的 NBGI 展区位于整个 TGS 会场的一般观众入口处，可以说是所有展台中地理位置最为得天独厚的，其面向入口的整整一面都是巨大的屏幕与舞台，全天候发表各种新作以及举办一些展台活动。由于 NBGI 的展台是所有入场观众对 TGS 的第一印象同时也是入场的必经之地，因此这里成为展会期间聚集观众最多的地方也就不足为怪了。

从游戏上来说，NBGI 今年展出的游戏依然以《乔乔的奇妙冒险》这样的动漫改编游戏为主，而传统游戏方面则由年末发售的《无尽传说 2》撑起大旗，制作人马场英雄一直在试玩区和舞台之间来回巡视，也足可见 NBGI 对于这款作品的重视。



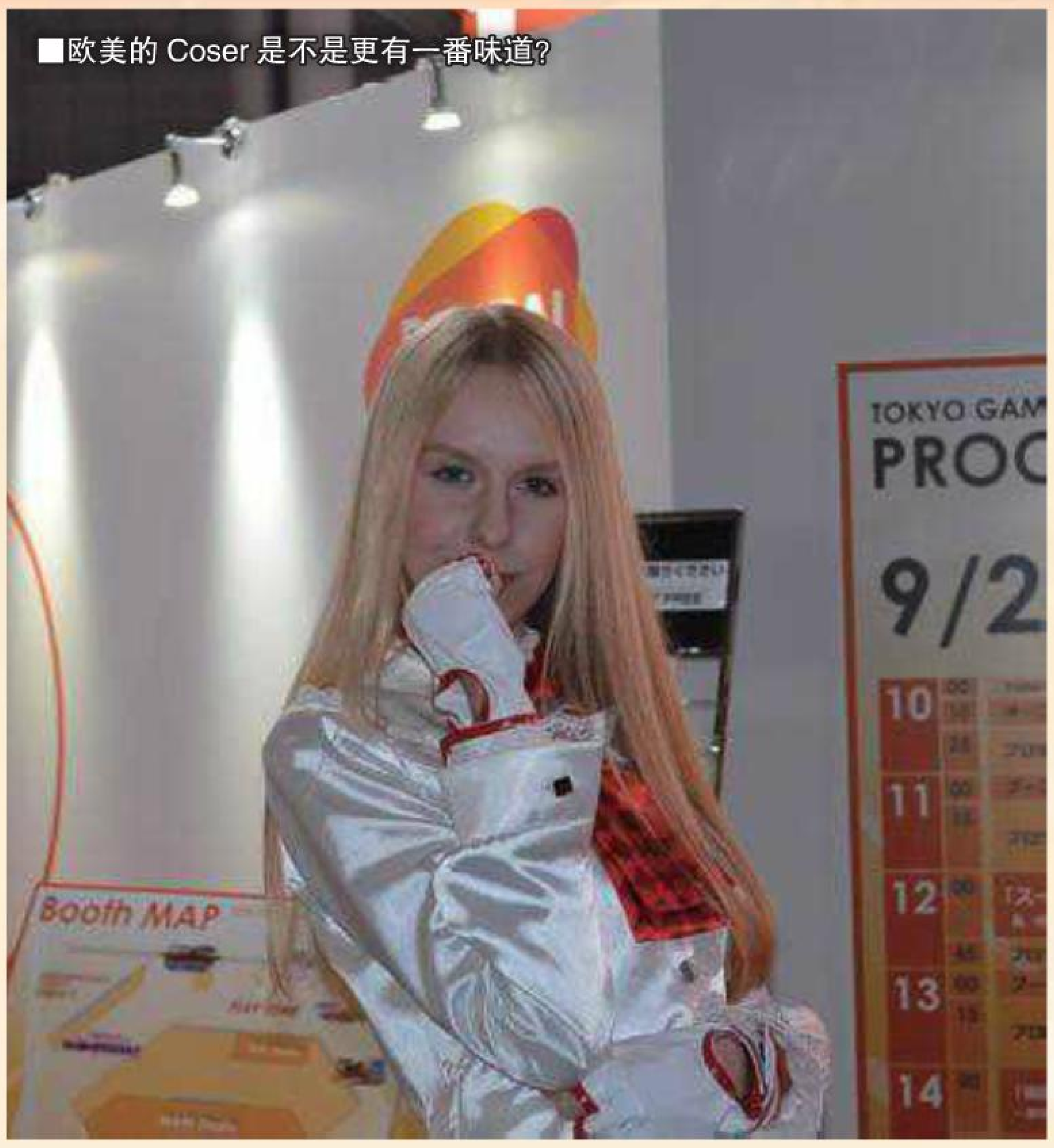
■ NBGI 的巨大舞台正对 TGS 会场的观众入口。


■《机战》以及动漫改编作品占据了试玩区的一半。


■《乔乔的奇妙冒险》试玩机。




■《无尽传说 2》试玩区的人气最高。



■欧美的 Coser 是不是更有一番味道?



■虽然出展作品众多，但 NBGI 的展台结构却一目了然。



■ Wii U 版的《铁拳 TT2》是整个 TGS 最成功的 Wii U 试玩。

NBGI 所有出展游戏中的一个亮点来自 Wii U 版的《铁拳 TT2》试玩区，由于老任不参加 TGS，所以这里也就成为整个会场内为数不多可以体验到 Wii U 的地方，每天都有不少“醉翁之意不在酒”的玩家前来此处排队试玩，这个版本的《铁拳 TT2》还有马里奥等老任角色的换装要素以及吃蘑菇变大的效果，也颇为逗趣。

NBGI 并没有为到场观众准备没有太多的试玩赠品，但公众日开始后《无尽传说》的试玩区有又实用又精致的主题塑料袋发放，一度非常抢手，而这个抢眼的袋子和 SEGA 展台赠送的布口袋一起成为了会场内一道独特的风景线。



■《跨界计划》集结了众多作品与制作人。


■官方 Show Girl 的笑容更加专业更加可爱。





■《无尽传说 2》试玩机配备的主题手柄极为精美。



■游戏即将发售，试玩排队的人不是很多。

文 阳光成员·小市民 编 洛克 美编 心の永恒







预定在11月29日发售的系列最新作《第2次超级机器人大战 原创世纪》再次公布了新情报，其中有系列玩家熟悉的"SR点"和"换装系统"，也有系列新增要素"能力格系统"。而新增的"能力格系统"虽然简单，但结合双人小队系统还是能提高不少策略性的，下面我们一起来看看新公布的各种情报吧！

第2次超级机器人大战 原创世纪	NBGI		策略角色扮演
PS3	第2次スーパーロボット大战OG		日版
	预定2012年11月29日	1人	7980日元
	对应周边未定		

"熟练度"在本作依然存在！

本作依然有系列玩家熟悉的"SR点"，只要满足每话的"SR点获得条件"就可以获得，过关后可以获得机师养成所需的PP奖励，获得的"SR点"达到一定程度后，游戏的难度就会从"普通"变为"困难"。系列有不少作品的分支结局都跟"SR点"获得的多少有关，不知本作是否也有这样的设定呢？



►困难难度下，敌人的数量会变多，过关难度也随之增加。

根据战况活用"换装系统"

《机战》系列"中的"换装系统"在本作也有登场。选择装备不同的换装部件能改变机体性能，从而适应不同的战斗场合，但这仅限于带有换装部件的机体。下面以量产型ゲシュペンスト Mk－Ⅱ改为例，看看其3种不同类型的换装。



▲G形态：剑装形态，重视近身搏斗，备有强力的格斗攻击



◄N形态：泛用形态，能对应各种不同的战局

提升机体能力的"能力格系统"

"能力格系统"是本作的新增要素，通过在机体或机师的"能力空格"装备不同效果的"能力"可以获得各种特性。而随着剧情发展，随着同伴的增加或击败敌人也能获得"能力"。不过要发动"能力"的效果，机体和机师必须要合计装备3个相同的"能力"才行，需要注意的是，就算装备6个相同的"能力"，其效果跟装备3个是一样的。

组合例子1：单机的情况	
○机体A	射击↑、命中↑、命中↑
○机师A	射击↑、射击↑、装甲↑
合计=射击↑×3、命中↑×2、装甲↑×1	

机体和机师装备的能力合计为"射击↑ ×3"、"命中↑ ×2"、"装甲↑ ×1"。这样发挥效果的只有射击↑。要是机师装备的"装甲↑"改为"命中↑"的话，就可以得到"命中↑"的效果。



▲本作设有"资料库模式"，可查看《OG1》、《OG2》以及《OG外传》这3部作品的剧情概要，最适合玩家用来复习以往的作品！

组合例子2：双机的情况	
○机体A	射击↑、射击↑、射击↑
○机师A	命中↑、装甲↑、装甲↑
○机体B	射击↑、命中↑、命中↑
○机师B	射击↑、射击↑、装甲↑
合计=射击↑×6、命中↑×3、装甲↑×3	

机体和机师装备的"能力"合计为"射击↑ ×6"、"命中↑ ×3"、"装甲↑ ×3"。这样发动效果的有"射击↑"、"命中↑"和"装甲↑"这三种。"射击↑"即使装备了6个得到的效果跟装备3个是一样的，多出来的3个换成其它同种类的"能力"更能提高战斗力。



▲"能力"的装备是在每话开始前进行的。机体跟机师合计共可以装备6个"能力"，组成小队的话"能力"共享，也就是可以共装备12个"能力"，而得到的能力效果也是共享的，这无疑让小队系统的策略性更上了一个台阶。

TGS展台活动







本届TGS上，NBGI有专门的区域用来举行《第二次超级机器人大战OG》的现场活动。除了游戏制作人寺田贵信外，现场还请来了绿川光、置鲇龙太郎和冈本宽志这三位声优，大谈他们在参与制作游戏过程中的感想。随后，会场迎来了为《机战》系列"演唱主题曲的Jam Project和为《OG》的TV动画演唱片尾曲的美乡あき。他们现场演唱了《Break out》、《仆らの自由》等5首"《OG》系列"经典歌曲。此外，Jam Project还宣布，《第二次超级机器人大战OG》的OP主题曲《Wings of the legend》的单曲CD预定在12月5日发售，还有Jam Project为"《机战》系列"演唱的所有歌曲的精选集也会在12月26日发售，粉丝们可千万不要错过哦！

©SRWOG PROJECT

GOD EATER 2

文 洛克
美编 心の永恒



在2010年2月4日发售的《噬神者》因瞄准了《怪物猎人》新作迟迟未公布的空当期发卖，所以使得其得到了不错的销售成绩。和加强版《噬神者 爆裂》的累计销量达到了110万套。其续作《噬神者2》也在去年的TGS上正式公布，而在本届TGS会场，本作再次爆出一个惊人消息——游戏将延期至2013年，并同步推出PSV版！和PSP版相比，PSV版增加了支持右摇杆的全新操作，并且大幅强化画面，可谓相当厚道，系列fans绝对不容错过！

噬神者2	NBGI	动作
多机种 ゴッド イーター－2		日版
预定2013年内	1～4人	价格未定
对应机种为PSP、PSV		

双版本同时发售

本次《噬神者2》最劲爆的消息莫过于PSV版的推出，本次推出的PSV版虽然实际内容和PSP版完全一致，但针对PSV的机能做出了一些修改，除了增加动态影子等画面特效、支持使用右摇杆进行游戏外，PSV版还支持与PSP版联机以及存档联动。当然，最重要的是PSV版对应Adhoc Party机能，这样玩家就能和世界各地的其他玩家共同联机游戏。





◀▲PSV版和PSP版的截图，画面上的提升显而易见。

埃里克之妹和台场卡侬登场！

艾莉娜

CV：阿澄佳奈





▲崇拜亡兄的艾莉娜在几年后也终于踏上战场，她的战斗力究竟如何呢？

14岁的新神机使用者，她是《噬神者》中在任务“铁之雨”里被秒杀的悲剧NPC埃里克的妹妹。虽然平时有些爱逞强，但毕竟还是个小女孩，偶尔也会表现出孩子气的一面。

台场卡侬

CV：广桥凉



在《噬神者 爆裂》中登场的NPC，因为其非常喜欢轰飞玩家，而得到“误射姬”的称号，不过也因为她可爱的性格和专职恢复工作，一直在玩家群中有着极大人气。



▲经过三年的岁月，她的火力不仅比前作更加猛烈，其罩杯更是以惊人的速度成长……

无线通信系统

无线通信系统并非是让玩家之间用来联机通信的模块，而是一个类似“战术指南”的系统。在战场上玩家之间能够共享彼此的状况，一旦有状况发生，通信员竹田云雀将会实时像玩家报道目前的战场状况，例如荒神的出现区域、战场上有同伴阵亡等等实用内容。值得一提的是，战场通信是以语音＋字幕的形式播出，这样能最大限度地避免玩家在乱战之中不会遗漏掉战场通信。





▲战场通信显示在画面左下角，在战斗中要时刻留意通信员发送的报道，其中不乏队员进入濒死状态的实用消息。



■为神机使下达指示的通信员竹田云雀。

©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.





“《偶像大师》系列”的最新作再次杀回PSP，这次的游戏和之前X360上的《偶像大师 Live for You!》性质接近，可以看作是FAN DISC。

文 纱迦　美编 心の永恒







THE iDOLM@STER SHINY FESTA

偶像大师 闪亮音乐祭	NBGI	A・RPG
PSP　アイドルマスター シャイニーフェスタ		---
2012年10月25日	游戏人数未定	售价未定
无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

游戏乐趣

这次游戏的故事讲述成名之后的偶像们和制作人(也就是玩家你啦)到南方度假，而在这里还有参加音乐祭的任务。和正统作品不同的是，本作可以看作是音乐和文字冒险游戏的结合，不再需要劳心费力地培养偶像们的能力。

游戏的玩法和普通的音乐游戏比较接近，不过设计者为背景影片设计了4种变化，分别是全员登上舞台的演唱会版，2D动画风格的动画版，偶像们分别演奏不同乐器的乐团版，以及带有剧情的演剧版。每首歌曲都有两种风格的影片。

而从试玩的情况来看，影片的风格是随着玩家的表现而变化的。试玩版中玩家可以选择三浦梓演唱的《邻に…》，玩家只要一直准确地输入指令，画面右上方的”闪亮计量表“就会不断增加，当达到全满时，画面上就会出现流星标记，如果再坚持一会儿就会出现类似于正统作品中爆气的效果，之后音乐影片就会切换。

游戏乐趣

虽然是一个标准的FAN DISC，但游戏中依然准备了不少隐藏要素。本系列的隐藏要素自然都是各种服饰，在游戏中你需要在演出中拿到高评价来吸引更多的FANS。而当FANS人数达到一定程度后，偶像等级就会上升，从而让商店中出售更多的服饰。而购买服饰所用的金钱也需要通过演出来赚取。不过由于游戏性质决定，无论是吸引FANS还是赚钱的难度都不会很高，水平不行的玩家多花点时间也一样可以达成目标。而且游戏中还会有一些辅助演出的道具，以帮助玩家轻松获得高评价，而2代中很重要的护身符也会被继续保留下来。从目前公布的情报来看，游戏性是有足够保证的。

三大版本

按照游戏的故事设定，这次偶像们是分为3个团队参战的，所以游戏也顺势推出3个版本发售，每个版本收录了特定的角色。虽然每个版本中都可以看到全体成员的演出，但各角色的剧情就是各版本限定的了。不得不说这招确实够狠的，你会是那个三版本都买的人吗？

游戏预定收录的曲目除了游戏作品外，还包括只在TV版动画中登场的歌曲，此外每个版本都有一首原创歌曲。而且游戏还专门请了TV版动画的制作组制作了3集动画，分别收录在3个版本的游戏，看来真饭还是有必要无条件吃下的！



▲全连是获得最高评价的起码要求，不过有辅助道具降低难度。

甜美之声（HONEY SOUND）



收录角色：天海春香、三浦梓、如月千早、秋月律子

收录动画：《Music in the world》

原创歌曲：《Vault That Borderline!》

跃动音符（FUNKY NOTE）



收录角色：高槻弥生、水濑伊织、我那霸响、双海亚美／真美

收录动画：《Music is a friend》

原创歌曲：《ビジョナリ－》

奇迹旋律（GROOVY TUNE）



收录角色：星井美希、萩原雪步、菊地真、四条贵音

收录动画：《Music of love》

原创歌曲：《edeN》

乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗

PS3 格斗 ■ジョジョの奇妙な冒险 ALL STAR BATTLE ■NBGI ■无对应周边 ■2013年内

因为漫画人气而倍受关注的本作，在TGS上也展出了试玩版，前来试玩的格斗游戏爱好者以及原作支持者络绎不绝。这次TGS上公布了4名新角色，分别是乔诺·乔班纳（黄金体验）、米斯达（性感手枪）、花京院典明（绿色法皇）、皮耶尔·波鲁纳雷夫（银色战车）。而这次的试玩版中可以选择4名角色，分别是空条承太郎、乔瑟夫·乔斯达、华姆、杰伊勒·谢皮利。

本作的战斗系统将原作的风格表现得淋漓尽致。游戏中专门有一个风格键，根据角色不同，按下该键之后会发动不同的效果，如替身、波纹、流法等等。游戏的攻击键分为弱、中、强三个级别，只要从弱到强顺序输入就可以使出华丽的连续攻击，而连按弱攻击键也可以使出最基本的简易连续技。通过消耗必杀槽还可以取消必杀技后面的硬直，可以说是既有自己的特点，又采百家之长。

怒火槽：本作的必杀槽被称为怒火槽，在攻击命中或受到攻击时都会增加。蓄满一条之后就可以使用怒火攻击，而蓄满两条后可以使用超怒火攻击。

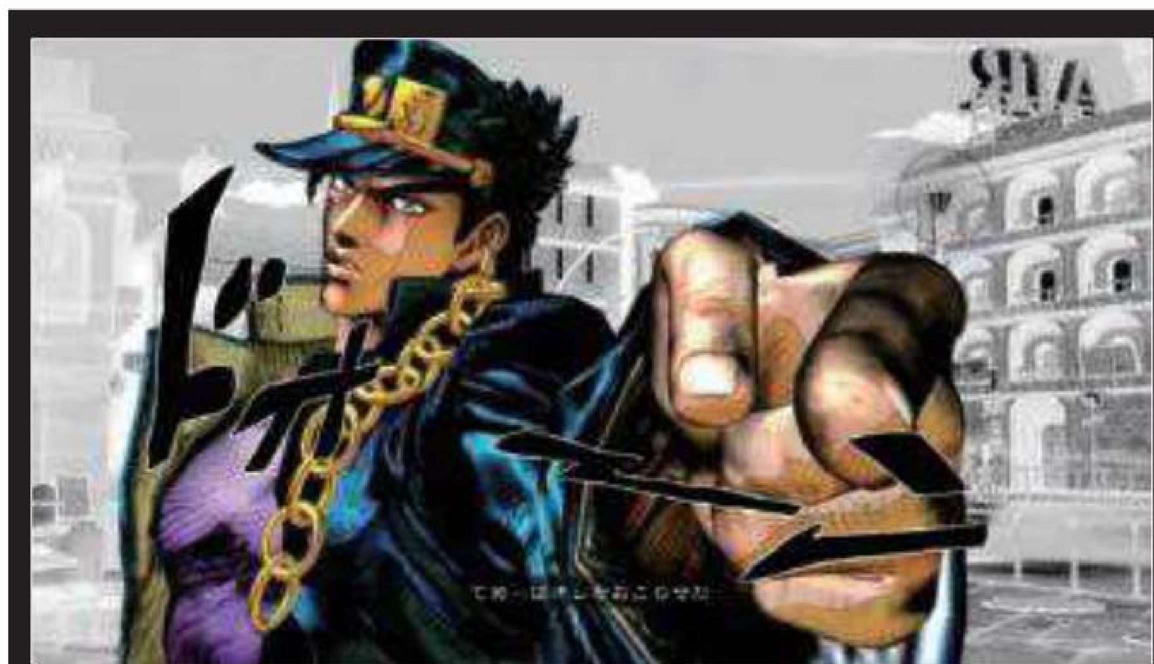
特殊计量表：表现各角色个性的能量槽。以TGS上的试玩版为例，在使用乔瑟夫·乔斯达的时候，只要使用反击技成功，就会让他的特殊计量表等级增加，之后他的波纹必杀技会得到提升，最高可以达到3级。

挑衅：有一个专门的按键来使用挑衅，平时挑衅用处不大，但如果在特定时机（一般是将对手打倒或打飞之时）使用挑衅，就会出现华丽的特写画面，同时令对方的怒火槽下降。


■一来到现场就会立刻看到新公布的角色。

防御槽：游戏中会随时显示玩家的防御槽，在连续防御对手的攻击时这条槽会逐渐下降，减为零之后就会陷入不能防御的被动局面。不过在防御对手的连续攻击时，还可以使出名为帅气行动的动作躲过对手的追击，不过这个指令也会令防御槽下降，需要有针对性地使用。

从试玩版来看，游戏的画面非常棒，打起来就有如是一部动起来的漫画一样，绝对足以令原作支持者们发出尖叫。本届TGS上展出的众多动漫改编游戏中，恐怕只有《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3》能与其相提并论，JOJO迷们绝对不容错过！


▲空条承太郎的时间停止非常强力，当然消耗的能量也不少。


▲作为第5部的主角，乔诺·乔班纳的登场也在情理之中。


▲满足一定条件后，战斗中也会插进大魄力的过场剧情。

圣斗士星矢Ω 终极小宇宙

PSP 格斗 ■圣斗士星矢Ω 终极小宇宙 ■NBGI ■无对应周边 ■2012年11月29日



■从小看到大的天马流星拳。

正在播放中的TV版动画《圣斗士星矢Ω》将化身为格斗游戏在PSP上登场！游戏的故事为原创剧情，发生于塔拉萨岛（タラッサ岛）上，众人为了争夺7个水滴宝石（アクアドロップ）而展开大战。游戏预定将收录光牙、苍摩、尤娜、龙峰、荣斗、伊甸、星矢7个剧本，采用全程语音。

圣衣系统

游戏中受到攻击后圣衣会逐渐破损，破损的情况会延续到下一回合。如果圣衣被完全破坏，就会进入防御力下降的不利状态，而且也没有办法能回复圣衣。游戏中各角色的招式分为对圣衣和对人两种，对圣衣的招式可以大幅降低圣衣的耐久度，不过相对的对人的伤害就会减少。此外还存在着名为陨石攻击的系统，可以一击将对手打到墙或柱子上，从而给对手的圣衣造成极大伤害。

小宇宙

既然是圣斗士那当然少不了小宇宙。小宇宙在游戏中就类似于格斗游戏的必杀槽，消耗小宇宙槽可以使出各种必杀技以及特殊行动。小宇宙槽分为三个阶段，蓄满之后各角色就会进入小宇宙爆发状态。根据角色不同，角色可以获得不同的强化效果。而在小宇宙爆发的状态下，就可以发动究极必杀技——大宇宙爆发攻击。主人公光牙的大宇宙爆发攻击也就是耳熟能详的天马流星拳。

新登场角色

虽然游戏的故事已经写明为7章，不过这并不代表游戏就只有7个角色可供选择。在TGS上公布了不少新角色，就连TV版动画中没有登场的角色也会出现，并有原创剧情。新角色包括：海皇波塞冬、海魔女苏连特、水蛇座的市、孔雀座的帕芙琳、蛇夫座的莎尔娜、胡蜂座的索尼娅。

另外游戏中还将收录大量专为游戏绘制的动画影片，片头动画自然也是全新制作的。而与之配合的则是由MAKE-UP feat. 中川翔子演唱的《ペガサス幻想 ver. Ω》。


▲复活的海皇波塞冬在原创剧情中占有重要地位。


▲新老两代主角的对战。



▲完成7个人的剧情之后才能查明故事的真相。



KONAMI
斯内克老当益壮，社交游戏悄然崛起

文 九兵卫 美编 一刀

KONAMI 展台的布局和去年变化不大，一如既往的红色基调以及永远充当重头的《MGS》，惟一不同的是在展区内划分了一块《DRAGON COLLECTION》的试玩与展台活动专区，这款社交卡片游戏在现场的人气远远超出了我们的想象，也从侧面反映的传统电视游戏厂商的新变化。《DRAGON COLLECTION》的展区外甚至还摆放着几台弹珠机，试玩的人群同样络绎不绝，着实让我们这些来自中国的玩家有些不可理解。



■社交游戏撑起 KONAMI 一片全新的天空。



■正在派发赠品的 KONAMI 展台小姐。


■帅气的 Metal Gear 想不想搬一台回家？



■合成照片的特别服务非常吸引人。

整个KONAMI的展台内最大牌的作品当之无愧地为《潜龙谍影崛起 复仇》，惊人的试玩区规模确保了有足够多的玩家能第一时间体验本作，而展台的重点舞台活动也围绕这部作品展开，KONAMI誓要在宣传上为游戏打好第一战。此外，刚刚在“Metal Gear 25周年纪念派对”上公布的新作《潜龙谍影 原爆点》也在主舞台循环播放最新影像，小岛秀夫、大冢明夫、菊地由美等明星大腕轮番上阵，各种各样的展台活动一个接一个。其中小岛秀夫还带来了《潜龙谍影 原爆点》早期PV后续的一段珍贵影像，加上KONAMI主舞台屏幕的显示效果也尤为给力，所以也经常能迎来观众的阵阵喝彩。在主舞台左侧的一角，工作人员还设置了一块和《MGS》经典海报合影的特别体验区，玩家可以拍下照片并通过电脑合成的方式将自己“投影”到海报中去，并且这项服务还是完全免费的。



■KONAMI展台给人以浑然一体的印象。



■《潜龙谍影崛起 复仇》的试玩区是人气最高的区域。



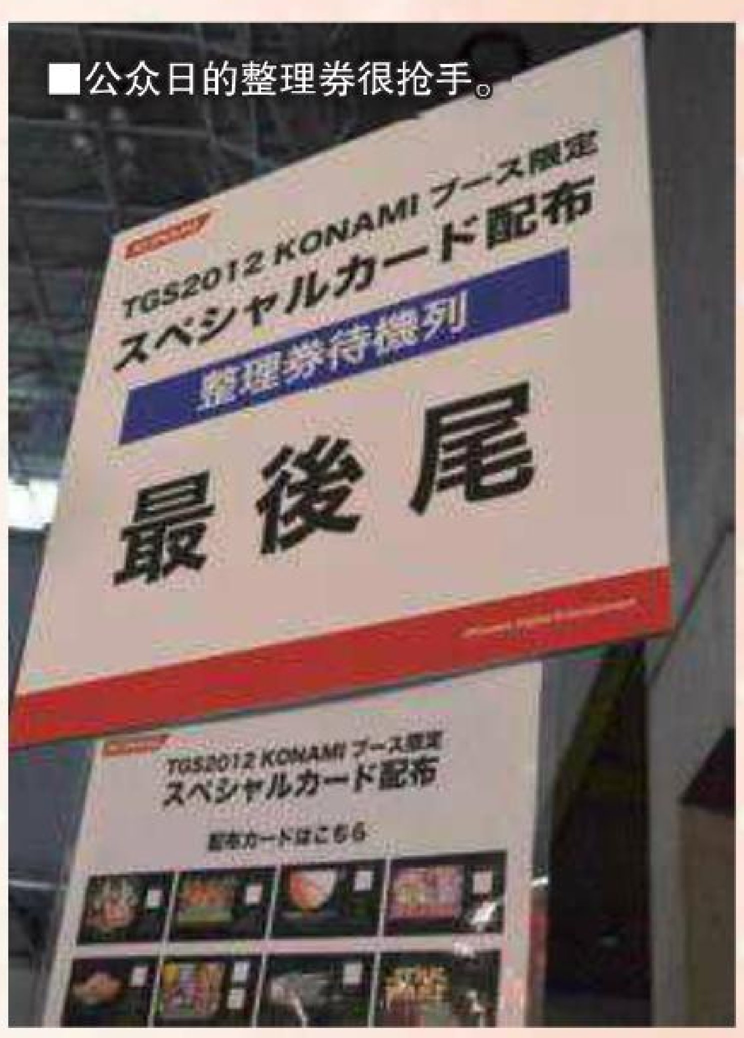
■小岛秀夫登台展示《原爆点》最新影像。


■稻叶敦志也在KONAMI展台亮相。



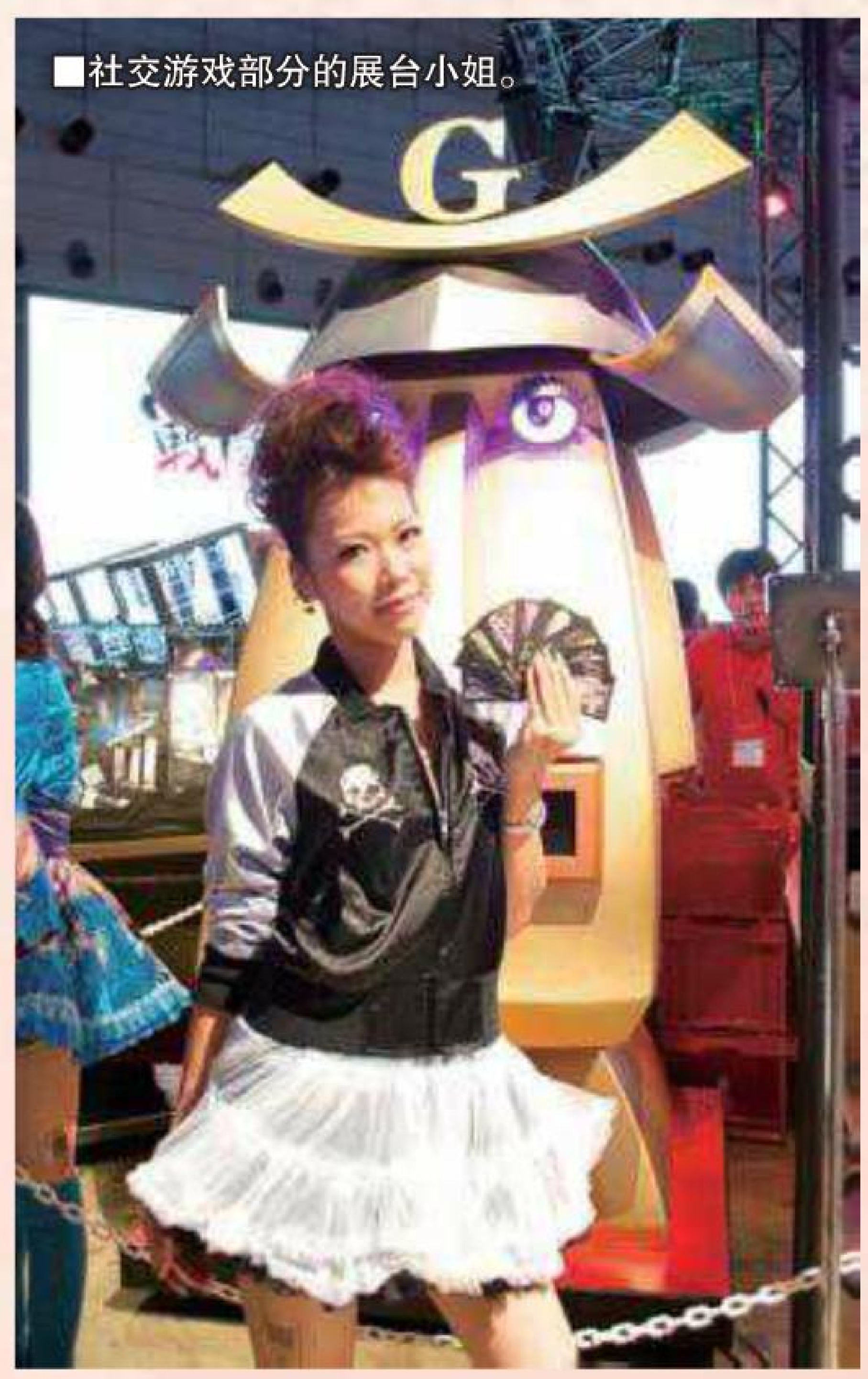
■《MGSR》试玩版的游戏难度略微偏高。

KONAMI展区的右侧是以《终极地带 高清合集》为首的传统作品试玩区，虽然人气不及《潜龙谍影崛起 复仇》，但试玩的人群同样不少。《终极地带 高清合集》的试玩赠品为一张精致的电镀海报，很多老玩家也慕名前来。



■公众日的整理券很抢手。


■KONAMI展区的Show Girl依旧走性感路线。


■社交游戏部分的展台小姐。







SEGA 携手合作伙伴，力挺索尼

文 铃　美编 一刀

今年 SEGA 展台的绝对主打是《如龙》和《梦幻之星在线 2》，其中《如龙 5 圆梦之人》和《如龙 1 & 2 高清合集》被关进了单独的小黑屋，所以很显然是不允许对内部结构进行任何摄影的。每年《如龙》作品都会请来夜店娘，今年也不例外，只不过给她们专门设立的空间要稍微小了一点，改成了展台内的吧台，不能在外面走来走去了，这使得企图与夜店娘合影的不少玩家美梦破灭。

除了手机与 PC 外，SEGA 展台的所有游戏试玩提供的都是 PS 系主机，原本就是 PS3 独占的《如龙》作品自不必说，《梦幻之星在线 2》也有提供 PSV 版试玩，连以“SEGA 合作伙伴”身分出展的 EA 也只提供了旗下三款游戏的 PS3 版试玩。每天开场后，SEGA 的展台附近就被围得水泄不通，《如龙》和《梦幻之星》的大受欢迎是一个方面，SEGA 的展台活动很丰富也是一个重要原因，特别是玩家日，各种声优和制作人亲临现场。虽然这些活动上没有什么猛料，但大部分玩家都是冲着能近距离接触自己的偶像而来，场面气氛相当好。



■《梦幻之星在线 2》的展区提供智能手机、PC、PSV 三种试玩。


■在展台周围出没的初音妹子。


■名越先生是展台活动的焦点之一。



■《如龙 1 & 2》的预订宣传，铃表示必入必首发。


■ SEGA APP 区域也有不少玩家前去试玩。


■《梦幻之星》的主题 COS，中间那只兔子多萌啊！

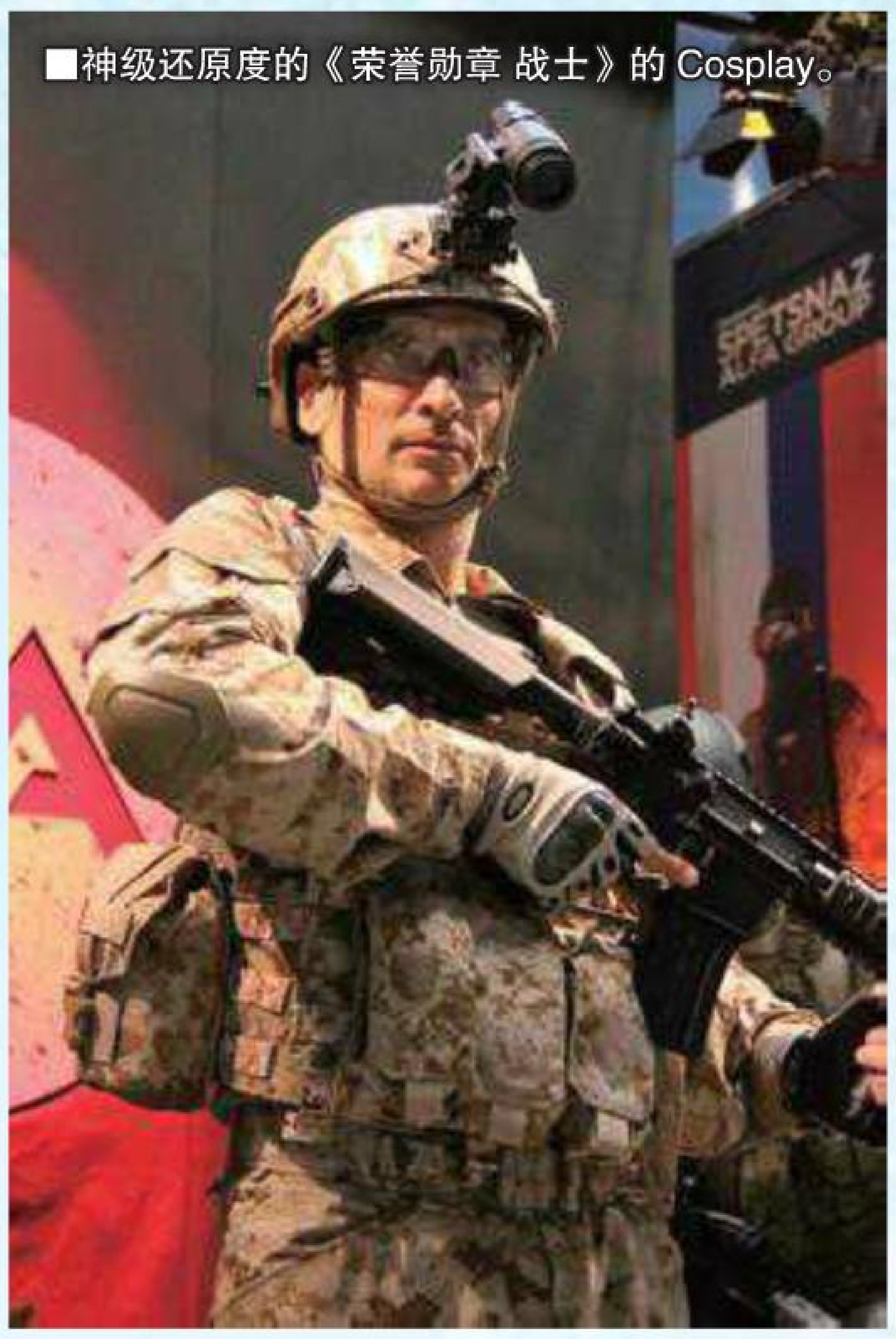
今年 TGS 有不少厂商都没有自己的展台，于是就以合作伙伴的形式在别家厂商的展台占据一个小角落，而 SEGA 对其的合作伙伴的待遇还是挺不错的，节省自家展台位给他们挂 LOGO。说到每年展会必不可少的展台赠品，SEGA 今年采取的措施可谓是大成功，只有极少量赠品是通过试玩后才能取得的，其他大部分都挂在展台周围由工作人员不停发放，发放完一批又上一批，其中超大型单肩购物袋更是被到场媒体和玩家称作会场的“大神器”，什么东西都装得下，超级实用，这是今年会场内普及率最高的赠品了。



■从远处看 SEGA 的展台，《梦幻之星在线 2》里的飞龙极其醒目。



■媒体日拍到的暂未正式开放的《FIFA 13》试玩台，大幅海报墙相当具有视觉冲击力。


■神级还原度的《荣誉勋章 战士》的 Cosplay。


■ SEGA 风靡全场的超大购物袋！



■《F1》相关作品也有一个小房间。



■《极品飞车 新・最高通缉》试玩区前的性感女警。


■ Atlus 今年只公开了少量影像，还有大量购物袋。



■《梦幻之星在线 2》的相关活动

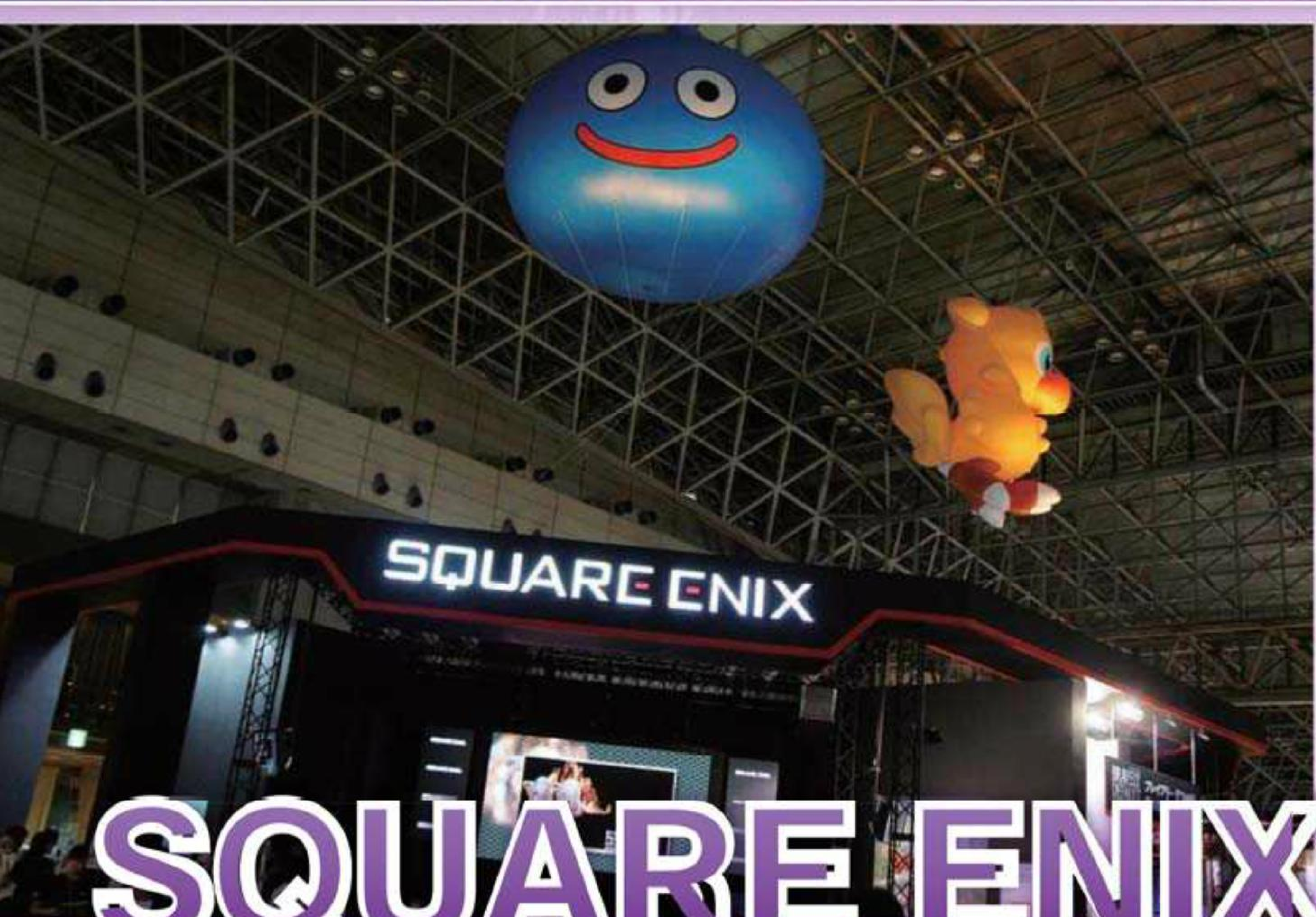


■已发售的 PSV《初音》人气依旧。



■《如龙 5》吧台里的两位夜店娘很会找镜头。

连续几年都参展 TGS 的《初音》本次自然也不会缺席，PSV 上的《初音》虽然已经发售，但还是有不少玩家前来试玩体验，SEGA APP 处也有初音作品，SEGA 的物贩区就更是初音的天下了，运气好的话还能在 SEGA 展台附近逮到初音并要求合照呢！



SQUARE ENIX

小规模高姿态 昔日王者显疲态

文 九兵卫 美编 一刀

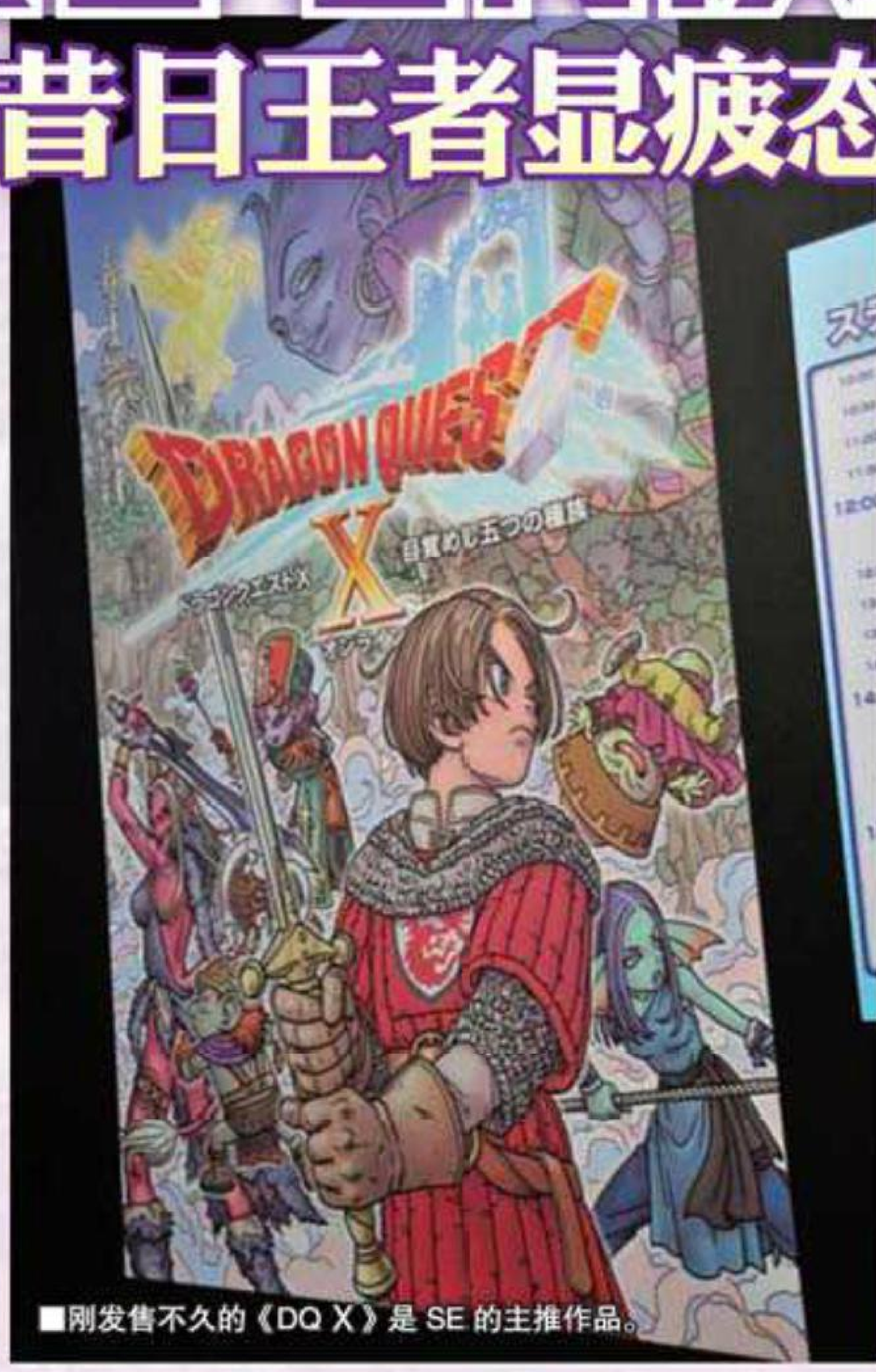
本届 TGS 上尽管 Square Enix 的展台相比去年缩水非常厉害，从面积上来说仅相当于去年的一半，并且最受期待的《最终幻想 Versus X Ⅲ》也依然再度缺席，但这似乎没有影响 FANS 对于 SE 其他展出作品的热情。由于展区内不提供试玩，所以参展者来到 SE 展区多以观看舞台活动以及参加互动为主，《DQ》以及《FF》这两大传统品牌对于新老玩家的吸引力不言而喻，即使没有新作品出展，人们还是愿意在这里停留上那么一会。SE 在展台后方开设了一小块小型画展区域，很容易被到场的观众忽视，这里展出着来自众多知名画师的 SE 同人作品，非常值得一看。和往年类似，SE 展台几乎没有 Show Girl，有的只是大量拿着看板阻止玩家和媒体拍摄的工作人员，亲和力相比其他大厂要差不少，昔日的王者如何在竞争愈发激烈的市场中重新赢得地位，这需要时间来解答。



■SE 的一切舞台活动都是只可远观而不能近摄。



■画展的展出作品多以《FF》为题材进行创作。



■刚发售不久的《DQ X》是 SE 的主推作品。



■制作人登台解说游戏。

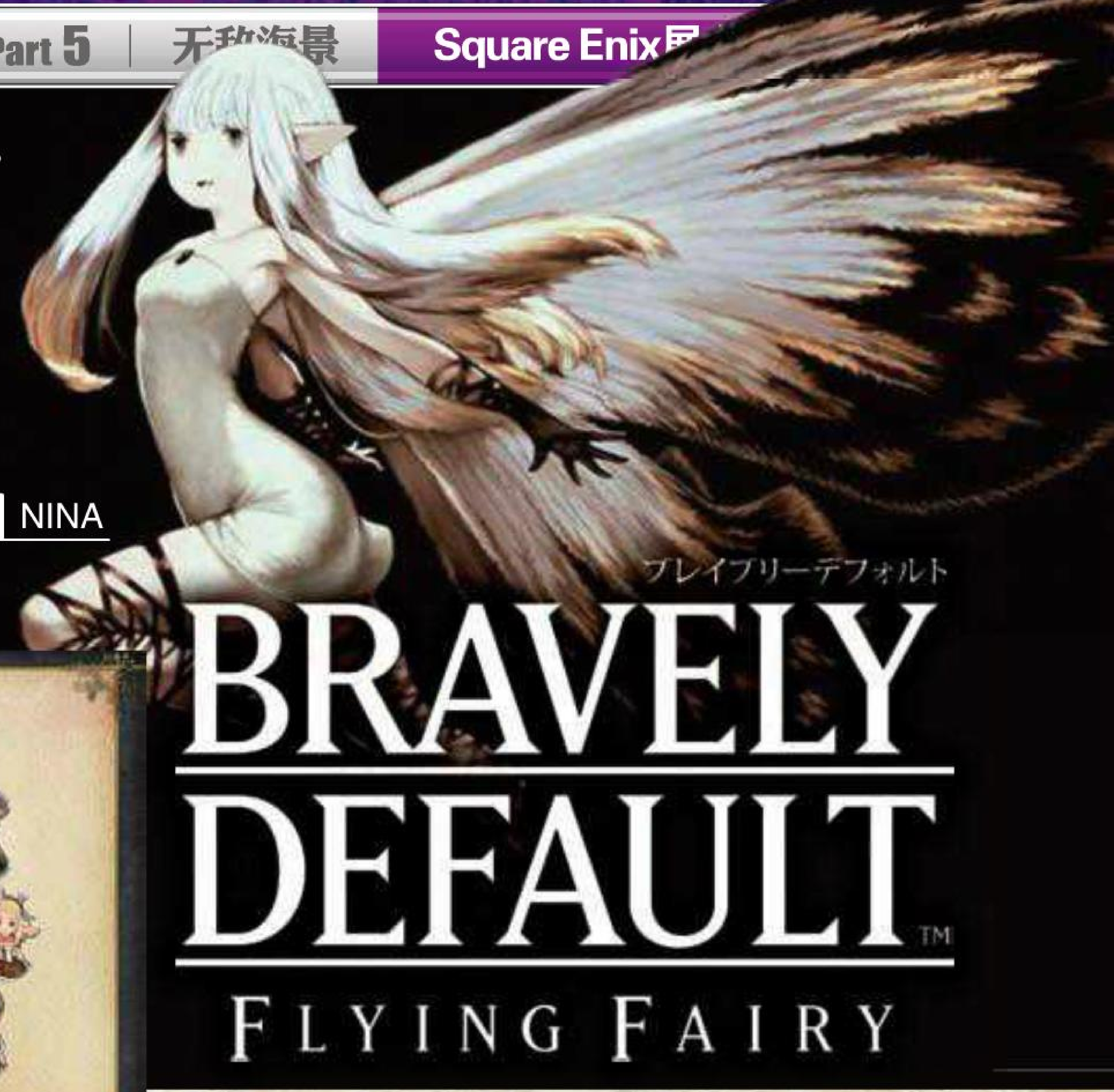


■原创 RPG《勇气原点》仅提供了影像出展。



■在这一小小的角落能看到众多插画师名家的作品。

连续发布了五个体验版，作为 3DS 上难得一见的角色扮演大作，《勇气原点 飞翔妖精》也终于快要和各位玩家见面了。9 月 12 日，本作放出了最终的试玩版，包含了前四部试玩版的所有内容，而且存档能够继承到正式版的游戏当中。试玩版中包含了大量在正式版中也会登场的重要游戏元素，玩家们不但能够借此抢先一步体验游戏内容，还是比其他玩家更早地累积到足够多的资源继承到正式游戏流程中去，现在就赶快下载，并一窥这款角色扮演大作的引人之处吧！于此同时，也让我们看看本作目前放出的最新情报。



文 稀饭 美编 NINA

勇气原点 飞翔妖精	Square Enix		角色扮演
3DS	BRAVELY DEFAULT		日版
	2012年10月11日	1人	6090日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：15岁以上

体验版追加新要素

本次体验版包含了前四个体验版当中的内容，与此同时，还增添了更多全新的内容，包括了“好友召唤”（フレンド召喚）、“技能连接”（Abilink／アビリンク）和村庄复兴（ノルエンデ村复兴）三个新要素。



好友召唤

在游戏中，玩家可以使用召唤技能来让召唤兽加入战斗，以提升我方的战斗能力，而当玩家拥有同样在进行《勇气原点 飞翔妖精》游戏的朋友时，还可以通过好友召唤的功能，把好友替代召唤兽召唤到战场上与玩家并肩作战，只要配搭合理的技能和装备，玩家角色的战斗力可是一点都不输于召唤兽哦。

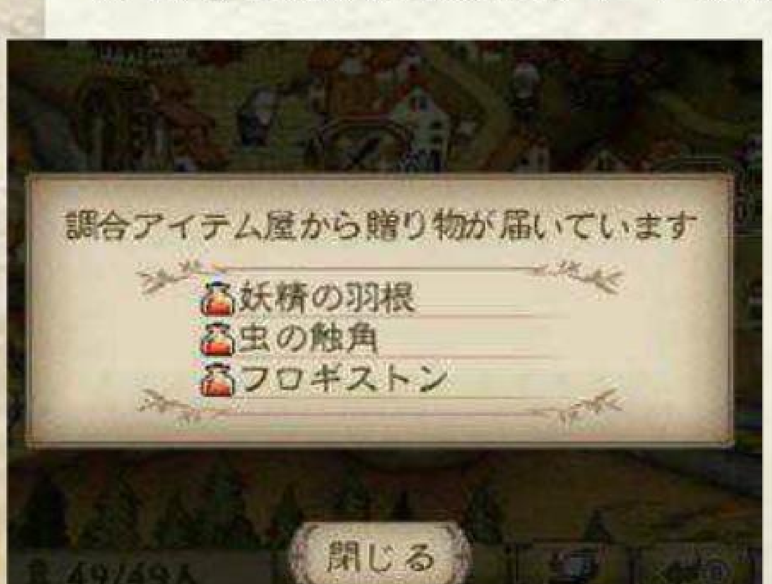


技能连接

通过 3DS 的擦肩功能，玩家可以获得好友的游戏角色资料，除了用于作为好友召唤中登场的支援角色外，玩家还可以从好友身上挑选技能，并让自己的角色习得该项技能。通过这种方式，玩家的角色也会在擦肩过程中变得越来越强大！

村庄复兴

擦肩时得到的好友角色会入住到玩家自己的村庄**ノルエンデ**村当中，随着擦肩次数的增加，村庄中的人口也会日渐增多，只要有足够的村民和建筑材料，玩家就可以下达指令修建新的建筑，并通过这种方式来逐步复兴村庄，各式各样的商店和设施也会陆续出现，更多更新更强大的商品将会令玩家在攻关时事半功倍。试玩版中村庄存在着人口上限，达到 20 人后便不能再增加，不过只要将存档继承到正式游戏当中，玩家就可以进一步扩展村庄的规模了。



新元素

必杀技命名

本作中的每一类武器都对应着数种必杀技，只要满足相应的条件就可以发动，而满足了特定的条件后还可以加强威力或附加特殊的效果。不过玩家们可能会觉得光有华丽的必杀技演出还算不上完美，必须要配搭一个帅气的必杀技名字才可以满足自己的要求，而本作就提供了相应的功能，玩家可以自己编辑必杀技的名称，并且可以在战斗中显示。有了这项功能，玩家就可以尽情发挥自己的想象力，要角色使出“九头龙闪”和“天马流星拳”也绝不是梦哦。





新职业

●剑圣（ソードマスター）

专精于剑术的剑圣拥有极高的会心一击率，同时也擅长于判断敌人的攻击来势而发动致命的反击，使用特定的必杀技后，剑圣会摆出特殊的架构，在受到敌人攻击时发动大威力的反击。





●忍者（忍者）

精通二刀流的忍者两手都装备了武器，快速挥舞时能够对敌人造成极大的伤害，而且还拥有优秀的派生技和良好的回避性能。使用必杀技“疾风迅雷”时，忍者甚至能够抢在敌人出手前进行攻击。





●海贼（海贼）

擅长使用斧头的海贼拥有全职业中最高的物理攻击力，而且还可以用嚣张的言行来挑衅敌人，使得敌人有更大的机会攻击海贼。必杀技“加倍攻击”能够造成比普通攻击威力高四倍的伤害值。





●药师（药师）

精通使用药物恢复队友受到伤害的职业，治疗效果可以对所有队伍成员产生作用，通过调合的方式还可以创造出新的特殊效果。





©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



KOEI TECMO
无双大使尽显亲和之力

文 狼来了 美编 一刀

如果你要让我给本次 TGS 上所有的展台打分，那么 Koei Tecmo（简称 KT）必定名列前茅，原因就是他们的“亲媒政策”非常友善，相比起其他厂商的展台，且不说连展台外观都不让拍的 Square Enix，诸如 Konami、Capcom 等厂商都似乎不太乐意自己的东西被媒体报道，要么不让拍屏幕要么不让拍操作指南，像《生化危机 6》这种马上就要正式发售的游戏也是如此，就算是领取了媒体拍摄许可证的人也只能拍摄 5 分钟左右，这让取材的媒体们叫苦连天，而 KT 则是随便你怎么拍都不会有人在你面前晃动禁止拍摄的小公示牌，就连在其他几个展台中不允许拍摄的 Wii U 游戏，在这里也能拍个痛快。





■捕获野生的织田信喵！

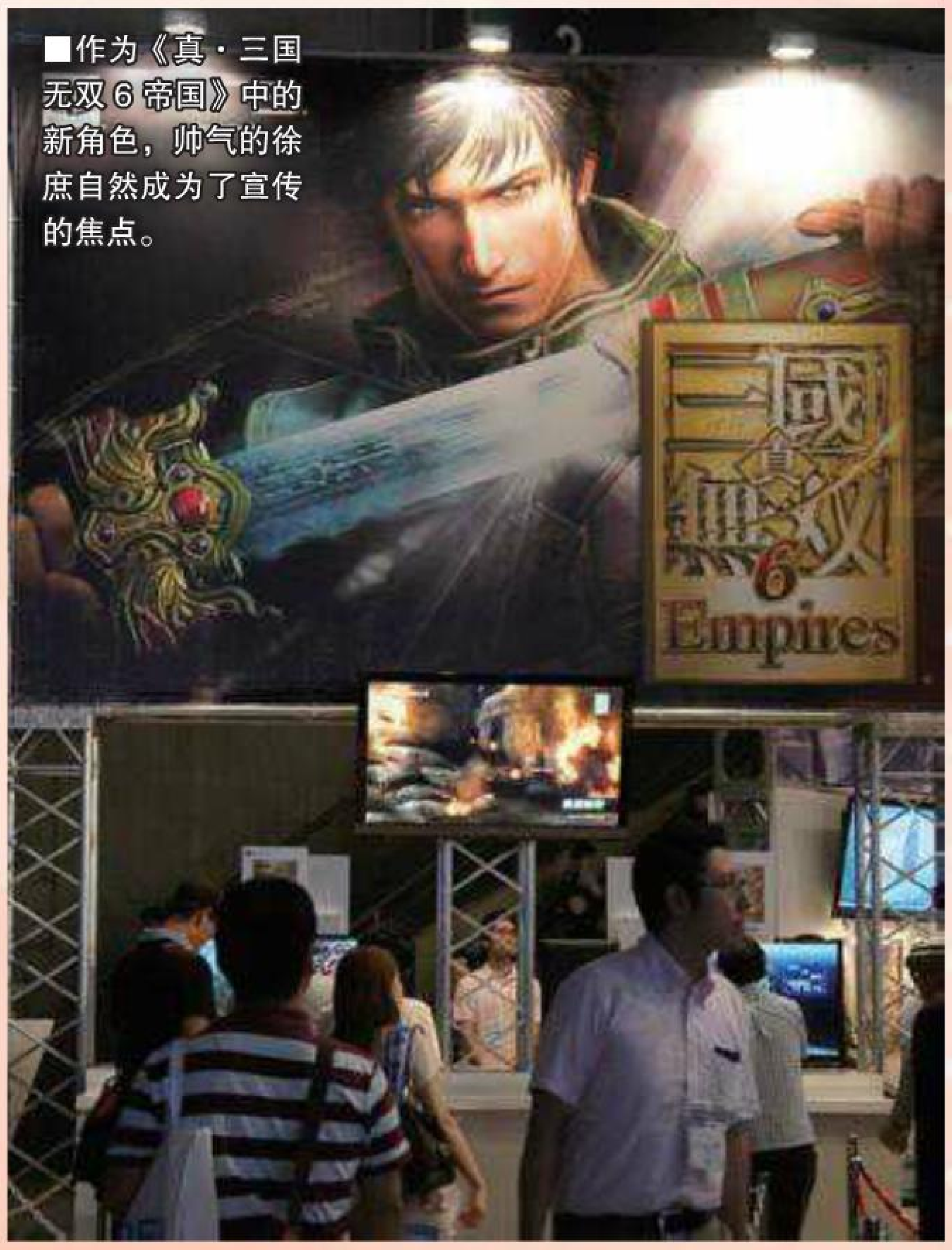


■《真・北斗无双》占据了展台的一侧，公开日期间，这里总是人满为患。

回到正题，KT 展台的整体外形像一个中空的正方体一样分为四面，正面是发布消息的小型广场，背面靠墙，两侧则是游戏的试玩以及通向中空部分的入口，除了已经发售的《死或生 5》外，《真・北斗无双》、《无双大蛇 2 加强版》、《真・三国无双 6 帝国》都是极具人气的试玩游戏，而 PSV 版的《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士 2》也受到了一定的关注，相比之下像 Wii U 的《三国志 12》以及在手游平台上的社交游戏《真・三国无双 SLASH》的队伍就排得相对较短。值得一提的是在《真・北斗无双》的试玩区域旁边，还摆放着真人比例的健次郎塑像供大家合影拍照。比较特殊的是 KT 的展台周围除了 Show Girl 外，还有几只巨型的大猫模特在会场的各个角落里无规律地移动，它们是社交游戏《织田信喵的野望》中的角色，想全数捕获它们来合影的话需要一定的运气（笑）。



■高素质的 cosplay 图片展。



■作为《真・三国无双 6 帝国》中的新角色，帅气的徐庶自然成为了宣传的焦点。



■想玩《死或生 5》？对不起，今天没位置了，明天请早。

YAIBA NINJA GAIDEN Z

刃 忍者龙剑传Z

原名：YAIBA NINJA GAIDEN Z
机种：未定
厂商：Koei Tecmo
游戏类型：动作
发售日：未定

本届TGS上原创游戏很少，在这些为数不多的原创游戏中，最令人振奋的当属《刃 忍者龙剑传Z》（暂名）。本作的制作人是稻船敬二，由Team Ninja、Spike Unlimited、Comcept联合开发。这真是一个话题性十足的游戏！



关于Spike Unlimited



Spike Unlimited是一家并不怎么出名的游戏公司，其第一款作品是于2004年登场的《COD 决胜时刻》。该公司上次进入玩家视线是因为《失落的星球3》，如今又接手本作，以其过去的开发效率而言已属高效。Spike Unlimited之前开发的3部作品（见下表）虽然没有什么恶评，但也没有什么特色，所以早已被玩家忘在脑后了。



COD 决胜时刻 （Call of Duty:Finest Hour）
转折点 自由的陨落 （Turning Point:Fall of Liberty）
潘多拉魔盒 （Legendary）

关于YAIBA



相信懂点日语的人应该都知道，YAIBA在日语中是“刃”的意思。本作名为“YAIBA”，实际上并没有明确说明就是代表“刃”，这个名字只是暂名。YAIBA同时也是游戏主人公的名字，他是一名追着“《忍者龙剑传》系列”主角隼龙的忍者，不过却被卷入到空前的危机之中。

YAIBA的主题是忍者杀丧尸，按稻船敬二本人的公开发言，本作的四大主题是丧尸、动作、忍者、机械。除了第一个丧尸之外，其他三个也是《忍者龙剑传》的主题。本作虽然号称三社联合，实际上Team Ninja只是提供版权，而稻船敬二是Comcept的游戏企划师兼执行长，实际制作的是Spike Unlimited。该公司只有制作射击游戏的经验，而且评价都不算太高，由它来制作本作，能否成功还是个未知数。



关于稻船敬二



本作的最大看点自然是稻船敬二。作为Capcom曾经的游戏一把手，稻船敬二在离开Capcom后一直没能做出像样的成绩。按他自己的话来说，他已经发表了3款家用机作品，制作了3款社交游戏，并出版了3本商业书籍，还走遍了日本各地的学校。但对于玩家来说，他做出的这些成绩恐怕还不如PS3萌系游戏里的那个发射激光的稻船来得印象深刻。一年之前，稻船敬二在逛遍了TGS的各个展台后，发出“日本游戏已死”的感言。如今一年过去了，稻船敬二先是公布了“要拯救日本游戏”的《灵魂献祭》，如今又公布了号称要“证明日本游戏还没有死”的《刃 忍者龙剑传Z》，实在令人刮目相看。有趣的是本作公布后不久，有人在推特上询问神谷英树对稻船敬二的看法，神谷英树回复说，稻船是一个商人，不是开发者。

关于丧尸

丧尸是世界流行的游戏题材，可以说是经久不衰。撇开欧美不算，只看日本，也有《御姐武戏》、《死亡之屋》、《生化危机》等一大堆知名度或高或低的品牌。稻船敬二声称要做出一款全新的丧尸游戏，难度确实不低，但他有值得我们信任的理由，因为稻船敬二自己就曾经为玩家带来了《丧尸围城》这一世界知名的丧尸游戏，开创了丧尸游戏的新玩法。稻船敬二表示，他每到一个地方，就会有人问他：“什么时候要出（新游戏）？”、“这次会有什么内容？”其中欧美方面稻船支持者最期待的，便是稻船的全新丧尸游戏。

从目前来看，本作的最大特色就是类似美式漫画的表现手法，整体看起来非常舒服。虽然不少下载游戏也采用过这样的方式，但多见于一些2D游戏，这在3D动作游戏中还是比较罕见的。虽说忍者强调隐蔽的特点和杀丧尸有点不搭，但《忍者龙剑传》里隼龙杀起机器人和狼人来也不会让玩家感到惊讶，所以还是值得期待的。

不过游戏目前公布的情报实在太少了，不要说发售日，就连机种都没有公布。而且对于Spike Unlimited来说，眼下的当务之急肯定是《失落的星球3》，如果这个游戏做砸了，那自然会大大降低人们对本作的期待度。让我们期待它的表现吧！



©SRWOG PROJECT

文 纱迦　美编 心の永恒

真·北斗無双

2010 年 3 月 25 日发售的《北斗无双》是一款颇受争议的作品，不过游戏的销量非常喜人，因此推出续作也是情理之中的。名为《真·北斗无双》的本作不是续作，胜似续作，增加了大量全新的要素，收录了原作中更多的剧情，同时就连画面风格也有变化，喜欢前作游戏和原作漫画的人自然不能错过。纵观“《无双》系列”历史上还有一款游戏经历过“真”的进化，那就是系列的始祖《真·三国无双》。本作是否能达到这样的高度，让我们拭目以待！

真·北斗无双		Koei Tecmo	动作
多机种	真·北斗无双		日版
	预定2012年12月	1～2人	价格未定
	对应机种为PS3、X360		



新要素先睹为快

相比《北斗无双》，目前本作已知的新要素包括：

1. 以漫画风格来表现游戏画面。
2. 可操作角色数量大幅增加。
3. 保留拉欧篇，追加天帝篇和修罗之国篇。
4. 引入全新的动作系统。
5. 支持网络联机和对战。

本作是《北斗神拳》30 周年的献礼之作，原作漫画全球销量累计过亿，相信本作的销量同样不会低。



■巴特（右）和琳（左）是第二部的关键角色，其中琳的声优依然是伊藤加奈惠。

天帝篇和修罗之国篇

《北斗神拳》原作剧情可分为两部，《北斗无双》收录的是第一部的故事。《真·北斗无双》最大的进化点当然是追加了《北斗神拳》原作中的天帝篇和修罗之国篇，有了新的故事，自然就有新的角色，游戏内容大幅增加。

天帝篇的故事发生于第一部之后，故事讲述核战争之前的政府首脑天帝重新掌权，以残暴的手段统治着世界。不甘心受压迫的人民组成了反抗组织“北斗军”，领袖是长大之后的巴特和琳，传说中的英雄健四郎也在危急关头突然出现。



修罗之国篇的故事紧接着天帝篇，讲述了大海对岸禁止外人进入的修罗之国的故事。修罗之国是北斗、南斗等诸多武术流派的发源地，里面强手如云。为了救出被拐走的琳，健四郎杀进修罗之国，并得知了拉欧身世等一系列的秘密。

顺带一提的是，《北斗神拳》动画版的剧情也是到修罗之国篇完结为止。

登场角色大幅增加

凯欧（カイオウ）
法鲁克（ファルコ）
艾英（アイン）
雄武（ヒョウ）
鯱（シャチ）
琳（リン）
巴特（バット）
犹达（ユダ）
修无常（ジュウザ）
修武（シュウ）
不动（フドウ）
卡内尔（カ-ネル）
杰卡鲁(ジャッカル)
不死恶魔利巴斯（デビルリバ-ス）

前作只有 8 名角色登场（后通过 DLC 追加了 Z 和哈特两人），堪称“《无双》系列”最少，据制作人表示，本作的登场角色数量将至少翻上一倍，同时也会对旧角色的招式动作进行修正。目前已确定会在本作中登场的新角色见左表：

琳和巴特在前作中就曾经出场过，但当时是剧情里的 NPC。随着剧情推进到第二部，两人终于也能够以可操作角色出现。由于不少角色的流派相同，所以动作方面会有一些相似，不过由于有技能变化，所以依然可以视为新角色。像巴特的动作就有模仿健四郎的感觉，而琳则是玛米娅的弱化版。



南斗五车星中司掌云的战士，性格就像云一样自由奔放。不过为了守护南斗之将，他同样会抱着必死的觉悟来迎接挑战，即使面对世纪末霸王拉欧也绝不退缩。修无常擅长千变万化的“我流之拳”，敌人完全无法预测其拳脚的轨迹

北斗琉拳的继承者，自小从上一代继承者瞬奇学习拳法。在修罗之国拥有“罗刹”的称号。因为相信健次郎想拯救修罗之国的愿望，在他被凯欧击败逃走时出手相助。虽然实力不算顶尖，但是个非常重情义的男人。

南斗六圣拳之一的“仁星”，使用南斗白鹭拳的他人称“盲目的斗将”。因对六圣拳的“将星”沙乌刹的暴戾感到不满而指挥着抵抗势力与其对抗。在前作的幻斗篇里经常因为看不见而受到蒙蔽。

©2012 コ-エ-テクモゲ-ムス All rights reserved.



南斗六圣拳之一的“妖星”，使用南斗红鹤拳。对美丽有异常的执着，因此对擅长优雅的水鸟拳法著称的“义星”雷伊抱有强烈的妒忌心。是反派中给人留下深刻的印象的角色之一。

南斗五车星里的山之不动，拥有庞大身躯的巨汉。他曾经令拉欧也深感恐惧，后来为了保卫家园和弟子被拉欧部下乱箭射杀。前作中以大众脸巨汉的招式出场，本作中将完全发挥出自己的惊人实力。

演出大幅强化！

从《高达无双3》开始，Koei开始尝试用卡通渲染技术来表现动漫作品改编的《无双》游戏，受到了一致好评，这回的《真・北斗无双》也将继承这一特点。此外，《海贼无双》中出现的漫画式过场动画也被继承过来，部分剧情中玩家会看到有如漫画式的逐格剧情，虽然看上去有点简陋，但是对于原作支持者来说绝对是卖点所在。不过使用必杀技后的招式名特写画面被取消了，虽说可以加快游戏节奏，但总感觉缺了点儿什么。

演出的另一个强化点来自于无双斗舞的改编。在《北斗无双》中，将BOSS的体力打光之后BOSS会倒地不起，靠近之后就可以按键发动无双斗舞。无双斗舞实际上就是QTE，只不过在最高难度下QTE指令的长度相当惊人。本作将无双斗舞改为普通的QTE，在试玩版中只需按一个键就能发动，大大降低了发动难度。而发动之后会出现精彩的打斗场面，而不是再以一个简单的必杀技作为收尾，从游戏性和演出效果来说都是一大进步。



新动作要素

指令	2代
移动	左摇杆
调整视角	右摇杆
通常攻击	□
强攻击	△
前冲/回避	×
传承奥义	○
投技	R2
挑衅	L2
防御	L1
固有体术	R1

《北斗无双》追求原作那种拳拳到肉的感觉，虽然讨好了原作粉丝，但没能满足《无双》玩家。在后来发售的国际版中这一情况就得到了部分修正，而本作更是会追加一些新系统以讨好两边玩家。首先来看看本作的操作！（以PS3版为例）



和前作相比，操作上最大的变化就是将×键由跳跃改为前冲/回避，另外将L2键的斗气觉醒改为挑衅。从目前来看已经可以确定跳跃被取消了，这也意味着本作不会再有前作那样的跳跃部分。而斗气觉醒系统是否被彻底取消还不太明了。

新系统之一的回避有些类似于一闪，可以在敌人出招攻击到你的瞬间闪开攻击，之后就能给予痛快的还击。而同样用×键使出的前冲是按键发动的，用意是快速缩短敌我之间的距离，从而给予有效打击。



元斗皇拳的传承者，外号金色之狼。曾为了保护村民而将自己的右脚献给拉欧。如今为了守护天帝，作为总督的手下执行北斗抹杀指令。在TGS的试玩版中可以使用他来战斗。

GOLAN的首领，过去是红扁帽部队的大佐，一心策划着建设神之国的计划。他使用南斗圣拳一派的南斗无音拳，擅长根据对手肌肉和眼睛的变化来预测其行动。

在漫画第一部初期中登场的飞车党首领，率领部下在荒野中四处寻找水。为了水源袭击了朵洋婆婆所在的村庄，并杀死了保护孩子的朵洋婆婆。健四郎闻讯之后发誓要将其干掉。

被关在雷比尼监狱的重犯，是使用罗汉仁王拳的高手，身高接近十米，拥有常人难以匹敌的惊人力量，但速度也相当惊人。恐惧健四郎追杀的杰卡鲁冒充兄长将其放出来，企图靠他来打倒健四郎。



试玩感想

本次TGS上《真・北斗无双》提供了为初学者和上级者准备的两个版本。游戏画面第一眼看上去其实和《北斗无双》区别不大，卡通化的程度并不是很明显，但帧数有明显提升，同屏人数也大大增加。

这次试玩版中提供的角色都比较好上手，特别是健四郎的手感有明显进化，再也不像《北斗无双》那样摆个姿势慢慢出拳，而爽快感却有增无减。新增的前冲让游戏节奏大大加快，而回避感觉是一个值得深入研究的系统。

试玩版提供的关卡都是剧情关卡，不过关卡设计没看出有什么新意，基本上都是杀一定数量的人然后进门，经常出现的开关门动画感觉比较影响游戏流畅度。在战场中消灭敌人后直接就会提升各项能力，由于是试玩版的关系，不太清楚这些能力加成是永久的还是暂时的。每场战斗结束后都会出现评价，不知评价高了会影响什么。总的来说游戏的进化是明显的，能接受《北斗无双》的玩家没有理由错过本作。




■公众日想玩到《莱顿教授》新作至少要排 40 分钟。



LEVEL-5 打造掌机黄金时代

文 八重樱 美编 一刀

去年 Level-5 并没有参展 TGS，而是自己搞了一个单独的发布会。但如此特立独行并没有让 L5 尝到过多的甜头，因此今年他还是老老实实地选择回归 TGS。近两年 L5 的业绩相当不错，旗下几款人气品牌均带来了丰厚的利润，因此 L5 的展位面积在参展商中也是名列前茅的。

本次 L5 带到会场的游戏都是掌机新作，首当其冲就是两部《莱顿教授》系列新作，分别是第 6 作《莱顿教授与超文明 A 的遗产》和与 Capcom 旗下人气推理游戏《逆转裁判》合作创作的《莱顿教授 VS 逆转裁判》。从展位正前方大屏幕上不断循环播放两作的预告影像来看，就能感受到 L5 对这两款新作的重视程度，试玩机的数量也是最多的。

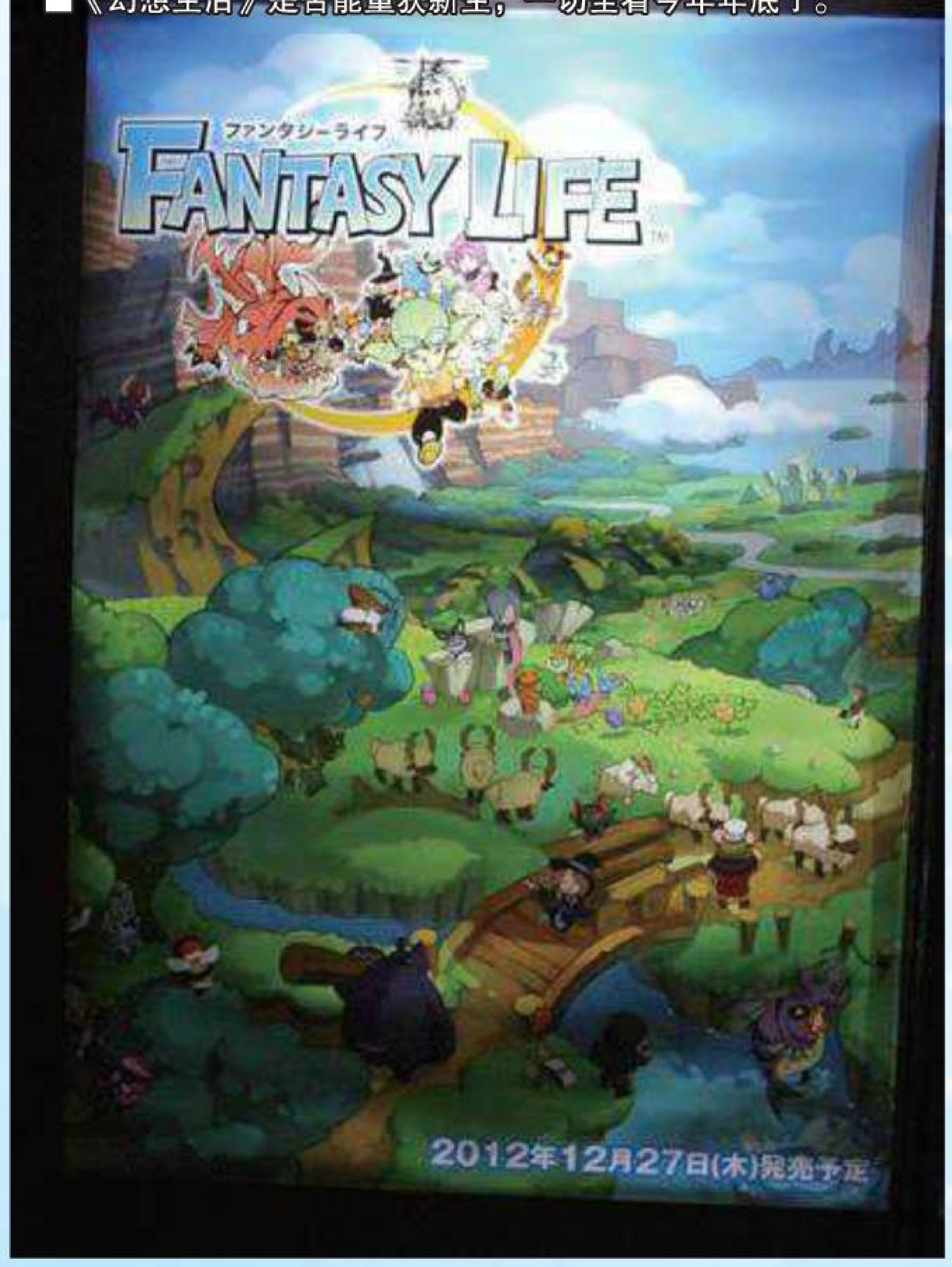
除上述两作外，主打可爱风格的 RPG 游戏《幻想生活》也吸引了不少女性玩家前来一试身手。与前年相比，今年 L5 展台倒是显得质朴了许多，简洁明快的结构与划分明确的试玩区都向玩家们传达出健康、轻松、愉悦的印象。试玩机全部采用的是 3DS LL，力求将最佳的视觉效果呈现给玩家们。虽然没有令人眼前一亮的表现，但整体表现仍属上游。


■L5 的展出作品全部为掌机以及手机游戏。


■今年 L5 的试玩展位远看有点类似于柏青哥机……

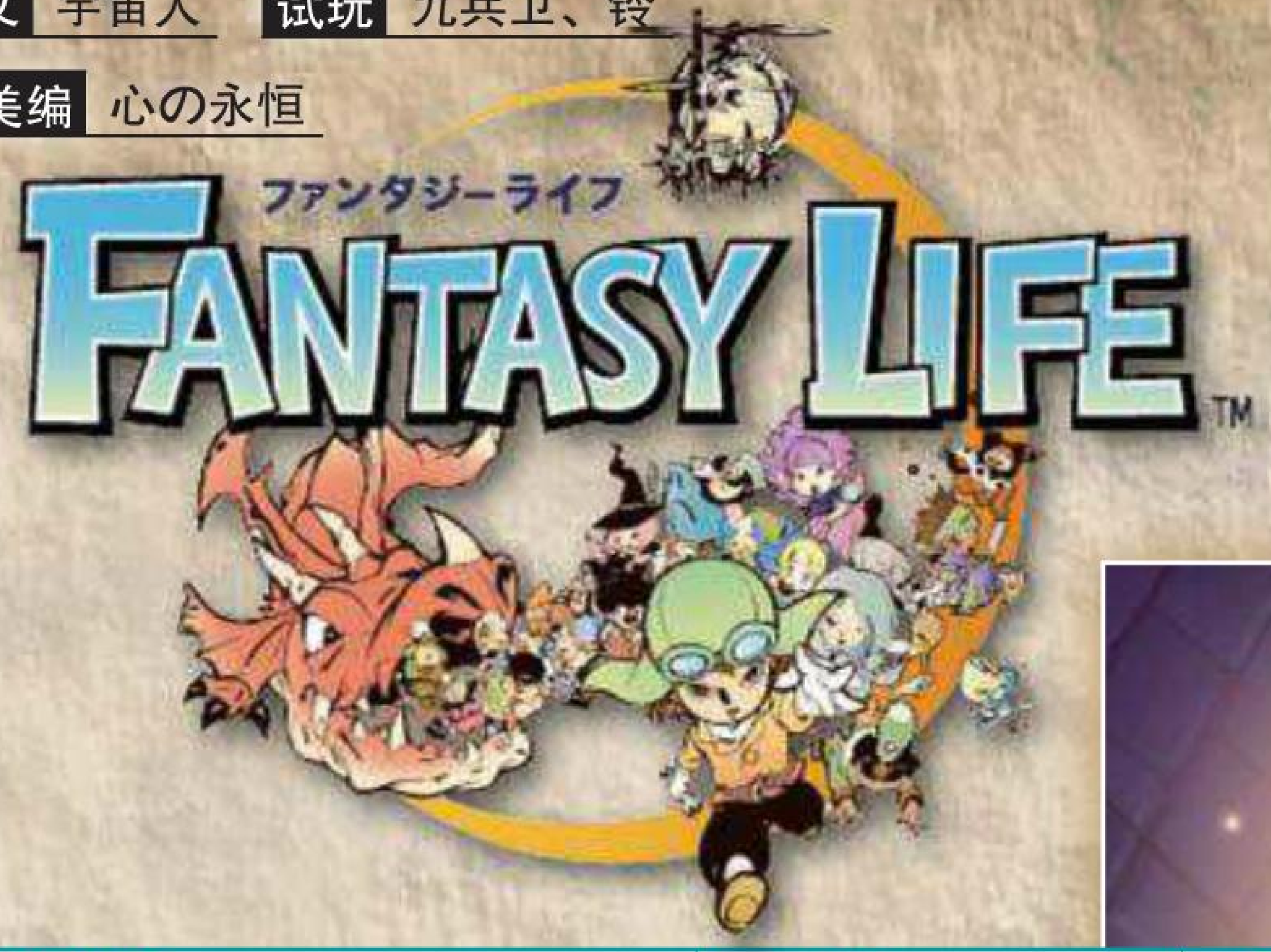

■所有 L5 试玩游戏提供的时间都非常有限，玩起来很紧凑。


■巧舟先生出席 L5《莱顿教授 VS 逆转裁判》的现场活动。



■《幻想生活》是否能重获新生，一切全看今年年底了。

文 宇宙人 试玩 九兵卫、铃
美编 心の永恒



《幻想生活》其实早在2009年就已经公布了，原定还是NDS平台上的作品，直到2010年才宣布改到3DS平台上，但即使如此，两年来这款游戏还是音讯全无。而这次TGS，Level-5终于公开了这款作品的试玩，实在为我们带来了不少惊喜。从展台的大型海报和宣传片中就能看出本作是一款卡通风格、清新可爱的游戏，而天野喜孝，植松伸夫等知名人士的加入也可以说是一种品质的保证。下面让我们来看看本作的情报以及试玩体验吧～！




© LEVEL-5 Inc.

幻想生活	Level-5	角色扮演
3DS ファンタジーライフ		日版
预定2012年12月27日	1人	售价未定
对应周边未定		

丰富多彩的职业系统

游戏的主题是享受不同职业带来的生活乐趣，同时体验在广阔的世界中自由冒险。游戏一开始玩家可以自定义自己的角色形象，从性别到脸型、发型都能随意设定，虽然选项不多，但可以像Mii那样进行细微调整，设定完外貌之后就可以选择角色的职业了。游戏的职业（Life）种类目前公布有12种，而试玩版中提供了其中的8种职业让大家选择。众多的职业可以分成“悠闲系”和“战斗系”两种，比如钓鱼高手、采掘师、樵夫就是“悠闲系”，而王国士兵、佣兵等就是“战斗系”。玩家可以随意更换自己的职业，不过因为试玩的时间比较短，完成一个任务之后就结束了，无法一一尝试。下面就让我们从王国士兵和钓鱼高手这两个职业的试玩，来一探本作是怎样的游戏吧～！


© LEVEL-5 Inc.







© LEVEL-5 Inc.

可爱风格却不失爽快手感

王国士兵的试玩要完成一个讨伐盗贼的任务。建好人物之后系统就会自动将玩家传送到领取任务的NPC处，领取了任务之后就需要出城前往任务地点，途中有一名NPC同伴会跟随并协助玩家战斗，不过无法给他下达指令。下屏幕显示的地图会明确提示任务的路线，途中的敌人也会清楚显示在地图上，走过去后无缝进入战斗状态，而这个阶段草原上的普通敌人全是那些各种无辜的绵羊，不过它们偶尔还是会展开攻击。到达目标地点后遭遇三名强盗，由于能力太弱，此时除了砍几下再跑开就没有什么更有效的办法了，好在他们也不算耐打，而且即使玩家被打倒也会回复一定的生命值重新站起。将强盗击倒后，系统会将玩家传送至城内，与目标对话后完成任务。根据其他几位好友试玩后的描述，其他职业基本也是这样一个流程。虽然游戏风格走可爱路线，但战斗的打击感比较出色，移动与战斗间的无缝过渡增加了流畅度，诸如绵羊这样的敌人很傻很卖萌，各种治愈。


© LEVEL-5 Inc.



以另类的“战斗”体验悠闲生活！？

钓鱼高手虽然是“悠闲类”的职业，但是钓鱼的过程却比较像RPG中的一场战斗，在鱼咬饵后及时按键，可以先发制人消耗其耐力，之后需要一边注意耐力槽，一边蓄力拉杆进行攻击，当鱼的耐力减为0后，即可将其钓上。游戏的画面是Level-5擅长的卡通渲染，虽然贴图材质等不算太高，但由于美工较好，所以画面看起来比较舒服。虽然目前为止也只能窥见该作的一个轮廓，但是游戏良好的操作性值得肯定。而各职业分明的特性，转职的任意性，并且技能得以保留等等一系列设定很有可能令本作成为一款耐玩的RPG佳作。


© LEVEL-5 Inc.


© LEVEL-5 Inc.

©LEVEL-5 Inc.

文 宇宙人 美编 心の永恒



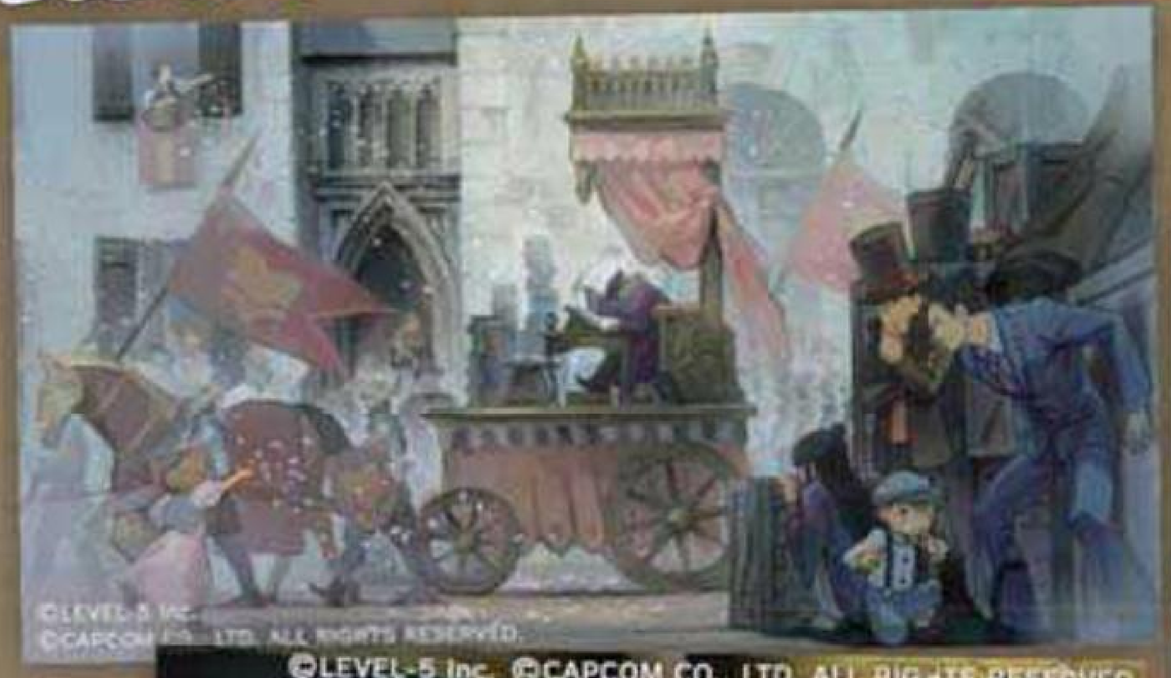
レイトン教授VS逆転裁判

相信不少“头脑派”玩家对Level-5的“《莱顿教授》系列”和Capcom的“《逆转裁判》系列”都不会陌生，而且正好这次TGS中，两个系列都发布了正统续作的情报，不少玩家都已经为此感到兴奋了吧。但这还不够，对于喜欢这两个系列的玩家来说，这次TGS的惊喜还要数两个系列联动的这款《莱顿教授VS逆转裁判》。一款是以探索和解谜为主的系列，而另一款是以法庭辩护，从文字中找出矛盾漏洞的系列，这样的两个玩法截然不同的系列联动在一起到底会发生什么化学反应呢？

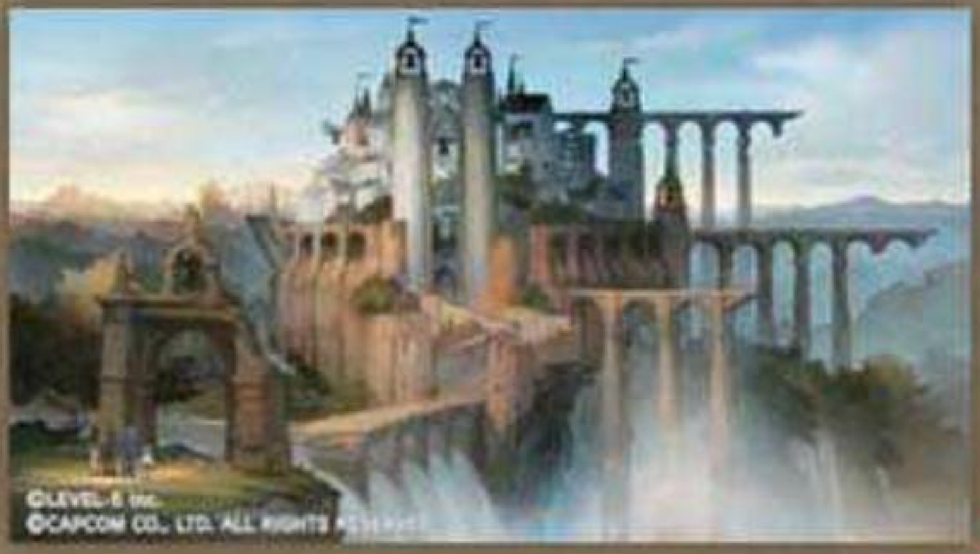
莱顿×成步堂！围绕神秘事件展开的冒险！

雷顿教授VS逆转裁判	Level-5	文字冒险
3DS レイトン教授VS逆転裁判		日版
预定2012年11月29日	1人	5980日元
对应周边未定		

故事的舞台发生在异世界“迷宫镇”,身为考古学家的莱顿教授为了解开“写下的故事必定成真”这个令人难以置信的魔女之谜而来到这个城镇。而另一方面，身为律师的成步堂龙一则向“给带来灾难的魔女判刑”的魔女裁判发起挑战，神秘、奇幻的故事将会以两人为中心展开。



©LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



©LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



©LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

玛霍妮







追寻“魔女”的神秘少女，因为某些原因寻求莱顿教授的帮忙，同时又委托成步堂龙一当她的辩护律师。两位主人公的命运因她而联系到一起，相信她是本作的关键角色。

熟悉的探索与解谜！



©LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

解谜是“《莱顿教授》系列”的核心，相信熟悉系列的玩家对这部分的玩法都不会陌生。玩家要通过触摸屏，在迷宫镇的街道和建筑物中探索谜团，然后解开这些谜团来推进故事。这次TGS的试玩中的谜题都比较简单，而且“提示金币”系统依然存在，试玩版中默认有30个金币，利用这些金币就能快速解决问题。







©LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



©LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.





©LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



©LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

嫌疑人是魔女？超越常识的异世界审判！

与成步堂龙一相关的则是法庭部分的试玩，就目前试玩版的情况来看，法庭部分除了内容有点脱离常识之外，玩法“《逆转》系列”基本上一致。场景和人物3D化是理所当然的，大概是为了配合魔女法庭的氛围，色调比《逆转5》阴暗一些，开庭前的全程语音是一大亮点。法庭的“战斗”血量回归了初代《逆转》的感叹号而不是血槽。原本因国际律师协会的工作而到伦敦出差的成步堂，在既没有资料又没有证物的情况下突然开始了辩护。开庭后，证人依然会阐述大量的证词，只要指出他最后一句话的矛盾，引出新的证物和证言再进一步追击就能揭穿他的谎言。值得一提的是，解谜部分的“提示金币”依然可以用在法庭审讯中。相信正式版中还有很多类似的将两个系列联系在一起的系统吧。

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

文 八重樱&黑翼天使X　编 九兵卫　美编 心の永恒

レイトン教授と超文明Aの遺産™

莱顿教授与超文明A的遗产	Level-5	文字冒险
3DS　レイトン教授と超文明Aの遺産		日版
2013年预定	1人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：未定



艾丽娅



掌握人类史上最古文明·阿斯兰特之匙的少女，从被冰层封锁的洞窟深处的太古之冰中苏醒。

系列第六作、最后的冒险揭幕



本作是系列的第六作，也是第二部出在3DS平台上的作品，更是以艾尔夏鲁·莱顿教授为主角的最终章。在试玩版的开头，蕾米就曾说过“这将是她与莱顿教授的最后一次旅行”。老玩家们应该都很清楚，《莱顿教授》系列”可分为两大部分，第一部分是以《不思议之町》、《恶魔之箱》和《最后的时间旅行》组成的三部曲，第二部分是《魔神之笛》、《奇迹假面》和《超文明A的遗迹》组成的三部曲，而且第二部分的时间线是要发生在第一部分之前的。那么蕾米究竟是因为什么原因而离开莱顿教授，这个谜题的答案也将会在本作揭晓。

《莱顿教授与超文明A的遗产》的主题为“解谜 × 世界旅行”，莱顿教授一行人在一封神秘来信的指引下前往被冰雪覆盖的街道寻找少女艾丽娅，并由此展开了一段壮大的冒险故事。本次TGS所提供的试玩是游戏的开始部分，莱顿教授、蕾米和卢克三人来到街道上，一边前行一边探索谜题。作为从《莱顿教授与不可思议之町》开始就一路玩过来的老玩家，笔者其实并不指望着系统能与前几作有什么改变，事实也确实如此，至少从试玩版中是感觉不到与《奇迹假面》存在多少差异的，依旧是使用放大镜调查场地内的建筑物来发现金币和谜题，触摸下屏进行移动。但或许是因为现场试玩机使用的是3DS LL的缘故，游戏场景看上去要更为宽敞明亮，开启了3D效果之后的景深表现力也相当不俗，有一种融入场景中的错觉。本作将3D的重点放在了场景而非人物上，人物依旧是传统的卡通绘本风格。



■TGS试玩解谜部分。



■放大镜调查场地。



细节决定整体

在上一作奠定了一定基础之后，本作在3D方面的表现可以说更上了一层楼，背景既有深度又有宽度，远有雪山，近有雪人，很好地刻画出了雪国的美景。画风基本上保持了系列那种童话的2D风格，而或许是开发商较为熟练的驾驭了3DS开发的缘故，本作的画面整体看起来更为出色。作为该系列新三部曲的完结作，也可以预料到本作在系统上不会有太大变化。滑动下屏可以移动光标，提示金币也依然健在。只不过试玩版中，点击一处屋檐的积雪，雪团会坠落到地面，之后可以获得提示金币。小小的设计，却可以让人感觉到制作组的用心。试玩版整体并不算长，笔者打通试玩版也只碰到两个谜题，并且难度也不高。







©LEVEL-5





■女装版 Ranga 和《BBCP》中的 Noel Cosplay 是会场里的一道靓丽风景线。

ARC SYSTEM WORKS
格斗游戏界的一盏明灯

文 狼来了 美编 一刀

Arc System Works 展台占地面积并不大，但可以说是麻雀虽小五脏俱全。正面是一个小型脱口秀展台，中间还有一台镶嵌在墙上的大电视来播放新作的视频。每天都会有多名装扮成游戏中人气角色的 Show Girl 在展台附近供大家拍照及派发宣传册。在固定时间段中，游戏的制作人如森利道、石度太辅等还会亲临现场，与观众进行互动的新作介绍。展台两侧是《苍翼默示录 刻之幻影》、《罪恶装备 XX AC PLUS R》、《月英学园》等游戏的试玩。其中《月英学园》的剧本以及主要制作人一职是由著名的男性声优——杉田智和负责担当，这一消息在现场公布的瞬间便让在场的观众们发出了爽朗的笑声。

试玩现场中经常能看到 COS 成“《BB》系列”角色的玩家，其中绝大部分 Coser 都是女性，她们一边排队还要一边摆造型供其他玩家拍照，非常忙碌。比较特殊的是只要在公开日中试玩过展台中的所有游戏，并在派发的小册子上收集印花，那么集齐印花后就能前往指定的礼品交换处换取一套精美角色卡片，卡片里除了包括《BB》、《GG》新作中所有的登场角色外，像经典的“《热血》系列”主人公国夫和他的好基友们也都收录在内，珍藏价值不言而喻，不过只有每天前 100 位集齐印花的朋友才有机会取得，由于展台不大，所以在公开日的时候，排队的队伍经常延伸到展台外面阻塞交通（笑）。



■“《苍翼默示录》和《罪恶装备》系列”仍旧是 ARC 的主打游戏。


■以森利道为首的小型发布会。


■Show Girl 手中的就是在公开日中让玩家收集印花的迷你宣传册。


■聚精会神在试玩《BBCP》的九老师。





在 TGS 的几天活动中，本作的制作人森利道和负责音乐的石渡太辅先生都亲临现场为玩家们公开更多的新作信息，虽然展台中只提供了街机版的试玩，但完成度之高让人可以肯定家用版已经在顺利的开发中了，之后的制作人“爆料”更是证明了这一点，下面就让我们来看看新的情报以及笔者的试玩感受吧。

文 狼来了 美编 心の永恒

PS3	苍翼默示录 刻之幻影	Arc System Works	格斗
	ブレイブルー クロノファンタズマ		日版
	发售日未定	1～8人	售价未定
	对应周边未定		

试玩感受

系统变化

担心系统变化不多而没有新鲜感的玩家可以彻彻底底地放心了，本作系统的变化之大足以让笔者这个从系列第一作一直玩过来的人都花了好几个小时去观察、尝试后才勉强上手。新的进攻型系统オーバードライブ（简称 OD）发动后的持续时间较短，大概只有 5 秒左右，还不清楚是否全角色的 OD 时间共通。防守时发动 Burst 后的攻击判定比以往的快，“防爆”的可能性变小了，这也就表明 Burst 用来防身时的安全系数更高了。

个人感觉最体贴的改动就是长按按键自动受身的系统，比较遗憾的是笔者顾着试验新招的性能，将破防系统的变更测试完全忘记了，其他玩家也基本没有使用过这个新系统，看来大家都处于吃老本的状态（笑）。



▲连胜 3 场或者输掉 1 场，试玩便立即结束，因此大部分玩家为了多体验一会新作，都选用了前作中的主力角色。

画面&音效

虽然还是测试版，但画面给人的整体感觉是干净且精细，试玩中笔者还没有遇到过以往的场景，所以较难与前作进行对比，不过可以肯定的是本作场景给人的感觉与以往的完全不同，也许是因为舞台变更的缘故，室外场景的数量占了总数的一半以上。另外所有角色除了默认的服装外，其余服装的颜色都是新绘制的，试玩版中连同默认服装在内共有 6 套，个人觉得服装的配色和部件搭配超越了前作。音效方面，因为会场里太吵，基本听不到 BGM，这点比较可惜，所幸角色的台词还是能勉强听清楚的，台词的发音以及内容的变化基本和 CT→CS 一样全部经过重新录制。



▲就算是现场的屏摄画面，屏幕中的景象也清晰可见，可想而知本作的画面有多大的提升。



部分角色体验

由于试玩的机会不多，笔者只游玩了 Ragna、Jin、Tsubaki、アマネ、巴雷特以及 Litchi 这几名角色。原有的角色除了动作的整体速度有所提升外，招式在打击音效的变更下大幅增强了打击感。

个别角色如 Jin 的变化非常大，删除了地面的 236B 和 C，只剩下招式性能和以往基本相同的 236A 以及发生速度高速化的 236D，而 214 的雾枪系列不单止动作发生了变化，第二段判定也可以由玩家来选择是否派生，空中雾枪指令的动作和地面的完全不一样，简单来说就是空中版的吹雪，另外一个变化比较大的招式是雪华尘，指令由之前的 C 键连打变成了 22C，动作超高速化，招式结束后还可以消耗 25% HG 来追加一记动作类似雪风收招动作的招式，用一句话来形容 Jin 就是“前所未有的帅气拉风”。

Ranga 追加了一招会将武器变成镰刀的（空中）214D，因为还没有开发度可言，所以目前基本只能用来摸奖，貌似还不是中段技，不过就算是中段技的意义也不大，因为招式的发生较慢，完全不能作为中段择来使用；而原来的 214D，也就是飞行道具的指令变更为 236D，且飞行道具在发生后会往前移动 2/3 个屏幕的距离。虽然没有追加新超杀，但以往需要在 214214D 的解放状态下才能使用的吸血超杀可以直接在通常状态下发动，指令就是 214214D，发生高速化，不过笔者使用时似乎被对手防住了，估计主要用来接在一般的连段后来回收一些体力；另外 22C 命中后对手不再处于原地踉跄的状态，而是会向后滑地一段距离，相信在靠近版边的位置时是强力连段的组成部分之一。



■“暴君”的动作气势十足，不过由于较难上手且外形不太讨喜，所以试玩时的使用率低得可怜。

Tsubaki 的变更点在于原有的部分招式删除了个别按键的版本，比如 22 系列只剩下 22B 和需要消耗 D 槽的 22D，而“升龙”则只有 623C 和 623D 这两个版本、空中只有 236A 和 236D 等，这些招式除了 D 版外，剩下的版本在动作和发生上也和前作有所不同。她新追加了两个必杀技和一个超杀，不过由于笔者的主力不是 Tsubaki，所以忘了去测试她的新招性能，只简单地观察了一下通常技和固有必杀技的变化，以往的 5A/2A→5BB 的基础连段不成立，基本上只有以 5B 起手才能接上 2BB→5CC 的连携套路。

Litchi 的通常技性能和以往的变化不大，无棍状态下追加了一招指令为 421C 的突进技，动作类似于持棍状态下的 6D 但只有一段判定，配合 5D 设置后的回收棍子轨迹来使用，可以有效地限制对手从地面突入，靠近版边或者 CH 命中时还能诱发弹墙，相信是新作中的主力招式之一；上棍状态中按 D 是新的招式，作用为原地快速下棍，速度要比前作的棍上输入 2 方向的动作要快，但似乎在立回和连段中都没有太大的作用；无棍状态下还有一招新的通常技，指令应该是 4B，动作为原地翻跟头，似乎可用来地对空，不知道有没有对头属性无敌；燕返（623D）的棍子落下时间延后了，估计有带入连段的可能性。Litchi 的总体试玩感受是强化了无棍状态下的立回能力。

新角色アマネ使用起来有点难度，招式的动作非常奇怪，别说对手，自己有时候都会被招式所迷惑，之前的前线说他是比较极端的角色，原因是攻击距离要么最远要么贴身，实际使用后发现主要还是远程牵制为主，近身后虽然也有防身的招式，但不太安全。很多招式的表现都带有“钻头”，打击感不错，但在角色外形的衬托下有点违和感（笑）。因为完全不熟悉他的招式，所以没能尝试更多的招式就被对手干掉了。



■外形以“人妖”为设计理念的アマネ，招式却非常“男人”，举手投足间都充斥着男人的浪漫——钻头！

另一名新角色巴雷特，虽然被定义为新手向的角色，但实际操作起来感觉并没有 Ranga 来得简单粗暴，通常技的判定中规中矩没有特别突出的地方，整体速度也属于中级水平，基础连段倒是比较简单，只是伤害不高。由于试玩的机会太少，所以 D 系统“锁定”的性能没有搞清楚，很快就被对手打死了（泪）。

©Arc System Works



聚逸 翻开游戏新天地


■聚逸的试玩区显得非常雍容大方。


■今年这里的赠品依然是实用的布口袋。

文 九兵卫　美编 一刀

如果说去年聚逸在 TGS 上的异军崛起还令不少玩家难以置信，那么本届 TGS 上聚逸的华丽再临就一定能让所有人都心服口服了。聚逸不仅仅推出自己的原创社交游戏品牌，同时也提供与其他游戏厂商合作开发与运营社交游戏的巨大平台，例如今年赚足人气的《潜龙谍影 社交行动》，可以说是聚逸展区内最引人注目的明星；而像是《DRAGON COLLECTION》这样去年还寄居于聚逸檐下的游戏如今有了丰润的羽翼也已经回到 KONAMI 的怀抱并有了单独的展区，社交游戏在悄然无息地渗透着日本游戏界的方方面面，这已经成为了一个不争的事实。

聚逸今年同样和 SCE 相邻，大手笔的展台设计以及会场内数一数二的展区面积让人侧目，来自业内外的制作人登上聚逸的舞台纷纷介绍社交游戏的理念与创意，这是一个充满潜力的阳光产业，它将带给所有玩家全新的天地。趁着展会的空隙，来自聚逸的著名制作人荒川健先生还接受了我们 UCG 的独家专访，具体内容可参见前文。


■Show Girl 的笑容可以让参观者停下脚步。


■Snake 借着《社交行动》潜入聚逸展台！


■社交游戏的主体形式多数是卡片游戏。


■这样的阵容足以和 SCE 的 Show Girl 一较高低了。


■ SE 的物贩区透露着浓浓的艺术气息。


■ Bushiroad 的周边商品别有一番特色。



物贩区
动漫游戏齐上阵 呈现琳琅商品



■来自 COSPA 的周边永远是最全最有吸引力的。



文 九兵卫 美编 一刀

今年的物贩展区重新从入口附近的位置调整到最远的 8 号馆内，很好地避开了庞大的人流。CAPCOM、NBGI、SE、SEGA 依然是物贩区最大的四家游戏周边店铺，而 KONAMI 则和去年一样只搭设了简易的摊位贩卖一些主题徽章和卡片。人气最高的 CAPCOM 官方 e-Shop 由于有《怪物猎人 4》以及《生化危机 6》这两款王牌作品助阵，所以前来购买商品的玩家也格外多；SEGA 则除了主打游戏相关的 T 恤以及玩偶之外，还带来了众多初音相关的 CD/DVD/BD 光盘制品，这位虚拟歌姬也俨然成为 SEGA 的“看板娘”甚至是“招财猫”一般的存在。（笑）

其他 ACG 周边的店铺最大的两家来自于二次元 COSPA 和以卡牌游戏发夹的 Bushiroad，各种印花 T 恤、马克杯以及其他动漫商品让人眼花缭乱，在这里我们也能深刻感觉到“动漫游戏不分家”的道理。有爱不是错，只是口袋中的钱包君就要成为牺牲品了……


■SE 自家的模型稍稍有点……


■艾鲁喵在此欢迎你！


■所有生活用品都可以变成宅物哦！


■《深渊传说》中的精灵布偶。

文 华尔兹 美编 NINA

TGS上最靓丽风景线

所有展台最美丽的Show Girl在此集结

TOKYO GAME SHOW 2012



■一脸呆呆的望着你，要来打一盘《BB》吗?

今年的SHOW GIRL给我的感觉是较以往来说要精致不少，除了CAPCOM等大牌厂商的妹子外，其他手机或者电器商旁边站着的Show Girl也抹杀了足够多的底片。亲临现场才知道这些Show Girl有多么热情，不但大方拍照，还时刻保持笑容，即便在场下也一丝不苟，太敬业了。



■怪物猎人区的妹子不仅要长相，还需要对游戏有足够的了解才能在你旁边帮你讲座。



■扇子娘也是本届TGS留给我印象最深的一个，长相身材一级棒。



■谁不愿意和这样的妹子玩卡片游戏啊，同意的举手。



■CAPCOM的妹子每年都没让玩家失望过，今年也绝对不例外啊。



■鬼泣DMC试玩区的妹子全部是帽衫式的打扮，和游戏里面相呼应，给人留下的印象非常深刻，其中不乏非常漂亮又亲切的哦。



■4个御姐系的媚娘站在一起，路过的都要忍不住停下来看两眼。



■CAPCOM每年都少不了团团头的妹子，甜美的笑容配合这身材真是没话说。



■《MGRR》旁边站着的SHOW GIRL，各个女兵打扮，战斗力突破天际。



■ARC展台的妹子，中间那个由于穿着、发色与其他明显不同，非常抢眼哦。



■这种脸有点肉的妹子总是天然萌，框子里放着的是火柴吗？给我来十盒。



■不但有媚娘，还有单独的拍照区域，实在太下血本了。



■实在忍不住又放一张吧台里的夜店娘，只能说你们太美了。



■你手里的3DSLL可以借给我吗？可以教我玩吗？



■一个POSE就能让人觉得足够妩媚动人，比如这位，是不是让人感觉百魅生呢？



■痛车前的白丝袜，连车带人统统打包带走！



■NBGI的短发妹虽然外形算不上很美，但是足够青春俏皮，同样也是非常抢手。



■今年夜店大师也有来，姑娘的外形与打扮都很有游戏里的感觉呢。



■《无尽传说2》的两个妹子，走过NBGI的站台看到他们正在和传说系列的制作人对话。



■一个拨发的瞬间，牵走无数人的芳心。



■GREE底气有多足，看看这一排妹子大概就懂了。

文 八重樱 美编 anubis



东京、印象

屈指一数，UCG参加TGS已经有9个年头了。每年9月底的特刊中，除了丰富详细的展会报道外，必不可少的还有小编们以亲身经历撰写出的游记，用文字和照片组合的形式将读者们带往一海之隔的扶桑之国，感受当地的风土民情。但也正是如此，当我得知自己将负责本次游记的主笔时，兴奋的同时也感到肩头被压上了一块重石。因为在之前的几篇游记中都已经游历了东京的著名景点，即便大家没有去过日本，恐怕也早已通过文字的描述对这些地方熟悉不已。我是否能再挖掘出更多的新鲜看点组成一篇赏心悦目的游记，是我在出发前一直在思考的问题。这种近乎于焦虑般的心情与第一次跨出国门的激动兴奋相互交织，让我在出发前一晚根本无法顺利入眠。

CHECK 1 启程、去往11区！

前往东京成田机场的飞机是上午10点起飞，因此我们将集合时间定在了清晨的5点半钟。往年去TGS的小编都是大包小包满载而归，东西多得恨不得自己能像《海贼王》的罗宾那样吃下“花花果实”多长出几条手臂来拎，我吸取了前辈们的“惨痛教训”，果断购买了一个26寸的巨大旅行箱。当我拖着这个几乎有我一半高的箱子抵达编辑部楼下时，九老师、华尔兹、铃和《掌机王》的白菜都早已在此恭候多时了。大家集合后的第一件事就是掏出各自准备的早餐无言地啃了起来，看来去年奈落同志的教训已然深刻烙印在了大家的心中。

虽说这次订的飞机起飞时间很早，小编们不用在机场中发呆5小时，但飞机落地的时间却已经是日本当地时间六点多了。究其原因，是因为小编们所乘坐的飞机中途要停靠台北机场一小时，航线上自然是绕了不少远路。本来我想着机会难得，趁着飞机停靠台北时可以到机场中去购买一些台湾特产，谁知停靠期间根本就没有让我们下飞机，一群人只好干坐在飞机上玩掌机打游戏来消磨时间，煞是无聊。不过这趟飞机每个座位都有独立的显示器，飞行期间可以观看各种娱乐节目，例如在国内大红大紫的相亲节目《非诚勿扰》，以及各种最新的电影大片和热门美剧等。在点播单上我惊喜地看到了《复仇者联盟》的名字，而且还是日语吹替版本！早先就已得知日语版的《复仇者联盟》声优阵容非常豪华，钢铁侠的配音是藤原启治（曾配过“《战国BASARA》系列”的松永久秀、“《FF Ⅶ》系列”的雷诺等），配美国队长的是中村悠一（代表作有《超时空要塞 边境》的早乙女有人）。虽然这部电影我已经看了不下三遍，但冲着喜欢的藤原启治和欢乐无比的剧情还是决定要温习一遍。不过没想到的是，让这群超级英雄开口说日语就有种难以言表的违和感，各种口型对不上也就罢了，很多美式吐槽为了让观众能听懂也都换成了直观的日语描述，笑点一下子少了很多。而且藤原启治配的钢铁侠缺乏了奢华的霸气，而中村悠一又把美队配得“太受”，其他角色同样是槽点满载，看来有些作品注定还是只能听原声版本呀……



CHECK 2 你好、东京！



▲这交通路线图实在是考验眼力啊……

6 点半，飞机顺利降落到成田机场。此番 UCG 特派编辑团中，只有九老师一人曾经来过日本，购买车票的重任自然是交给了他。想到未来几天可能会有独自行动的时候，因此我就凑到九老师身边，想看看日本的电车票究竟要如何购买。这一看不要紧，真有种被吓尿的感觉，这密密麻麻交错盘织的网络真的是日本的交通线而不是蜘蛛网吗？我光是在这张地图上找到自己所在的位置就花了 2 分钟，等我找到酒店所在的潮见站时，九老师早就把所有人的车票买好站在一旁对我笑而不语了。

在等待电车时稍微向九老师打听了一下日本的电车情报，复杂程度果真是超乎想像。在国内乘坐地铁时只需要买好票站在站台内等待列车到来就可以了，但在日本，即便是同一个站台，也有可能会有两趟目的地完全不同的列车线通过，而同一趟列车也会分为站站都会停靠的普通车，和只停大站的急行列车，稍不留神就会坐错。据说这么设计是为了能有效地分流车站内的人数，如果目的地是某些大站，那么坐急行列车就会比普通列车节省掉至少一半以上的时间。虽然日本的交通线足以令每一个刚到此地的陌生人无所适从，但却是居住在日本的人们日常生活中最为依赖的出行工具。四通八达的交通网几乎涵盖了每一个地方，交通费相对于日本百姓的月平均收入来看便宜得可以忽略不计，除非是非常赶时间的情况下人们才会选择出租车或私家车出行，因此在日本马路上车辆的密度是相当低的，最常见的不是出租车而是各种中大型的货车，也极少会有拥堵情况发生。低碳环保的理念已经融入了这个国度的每一个细节当中，马路上没有那么多飞驰而过的汽车，尾气排放量自然而然也降低了许多，晴天的日子抬起头就能看到湛蓝透彻的晴空与随风弥漫的云朵，相当的治愈。

有去年的教训在前，今年我们可没忘记同时购买普通车票和特急券。特急列车感觉和国内的城际特快列车差不多，但每排座位之间的空隙很大，放下我的大行李箱绝对没有问题。如果你觉得这样子坐起来感觉不太舒适的话，也可以把行李寄存在两节车厢连接处的行李架上，虽然此处没有职员专门负责看管行李，但会配有密码锁和电子摄像头，100% 确保行李的安全。坐在我旁边的是一位西装革履的中年大叔，一上车就用地道的日语向乘务员购买了一杯咖啡，接着便掏出了笔记本电脑开始办公。见状我不禁在心中默默地感叹日本男性工作真是辛苦，连在电车上这几十分钟时间都不放过。但过了一会儿，大叔突然开口用标准的中文问我能不能将手中的交通图给他看一下，还问我是不是来日本留学的，着实把我囧了一下。

一小时后，电车抵达了东京站。这里是 JR 电车最大的接驳站之一，我们抵达的时间又恰好正赶上日本下班的高峰期，车站中简直是人满为患，从各个出口都会不断涌出大量人潮，人们都在以极快地速度向着目的地前行，看似混乱实则却井然有序，而我们这些陌生人夹在他们当中真有种无所适从、迷失自我的感觉。东京站可以通往七八条支线，我们预定的酒店所在的潮见站就要从东京站转乘舞滨线才能抵达。在东京站内找到舞滨线其实并不算难，车站内有着非常明晰的指示牌，只要跟着一路走下去就能找到。但即便是没有走任何弯路，从东京站走到舞滨线的站台上也大概要走 15 分钟左右的时间，算是方便中的微小不便吧。

刚刚走出潮见站的出口，一股海腥味就扑面而来，我顿时明白了“潮见”这两个字的含义。在酒店旁边就是一片内海，受到海洋性气候的影响，时不时地就会飘来一阵毛毛细雨。来到酒店后，我们一边办理入住手续，一边和幸运读者会合。幸运读者杨晓晟在下午 3 点多就抵达了酒店，闲来无事的他已经见缝插针地到御宅族圣地秋叶原巡礼了一番。听他兴奋地描述在秋叶原的所见所闻，一干宅编纷纷向其投去了羡慕嫉妒恨的目光。至于另一位幸运读者吴昊，则因为其自身的原因最终放弃了本次 TGS 幸运之旅，非常遗憾。

地震之国



日本位于环太平洋造山带、火山带、地震带之上，因此是个自然灾害频发的国度，特别是地震更是对日本百姓的生活造成了严重的干扰，光是记录在案的 7 级以上强震就有三次之多，2011 年 3 月 11 日发生的 9.0 级东日本大地震的影响至今仍能在日本许多地方见到，就连 TGS 会场上也有专门募集救灾款的钱箱。正是因此，日本人对地震格外看重，哪怕是很轻微的地震都会有很夸张的反应。某日晚上，我和九老师坐电车从新宿回酒店，车开到一半突然停下来不动了，车长通过广播叽里咕噜地说了一大串日文，我生生是一个单词都没有听懂，却只见车上的乘客们有不少都纷纷起身下车。向九老师打听过才知道，原来刚才电车在行驶途中发生了一次轻微规模的地震，现在站内工作人员需要检查电车设施有没有受损后再决定何时恢复通行。赶时间的乘客大多都已离开车站去选择其他交通工具了，我们只能坐在车内干等。还好等待时间也不是太长，20 分钟后列车长就宣布电车可以正常运行了。回到酒店后，我询问铃姑娘有没有感觉到刚才有地震，铃姑娘一脸茫然地反问：“有地震吗？”对比之下，日本人的反应真有点近乎于惊弓之鸟了……

CHECK 3 故地重游、再品马肉

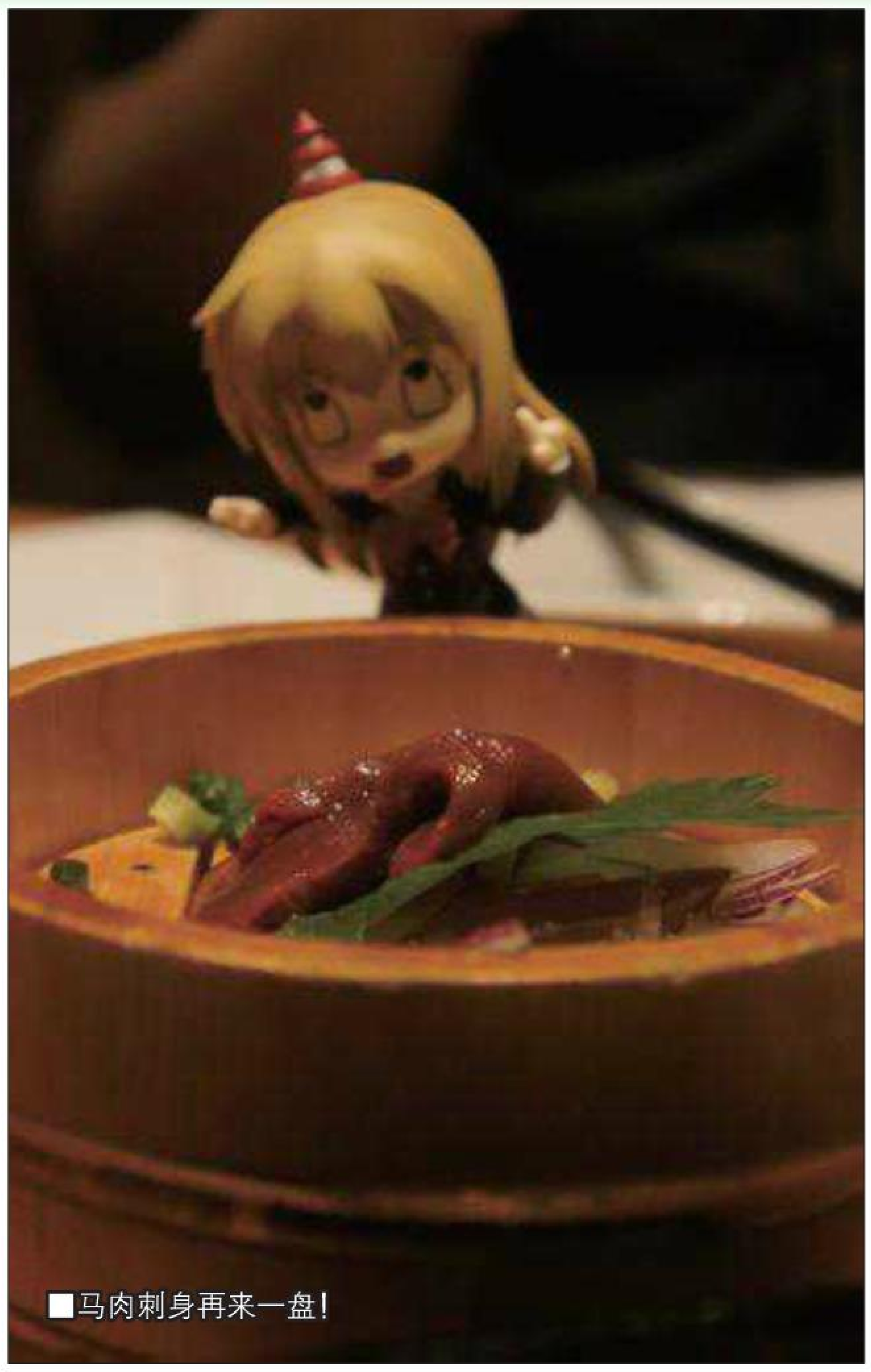
顺利入住酒店后，众人决定去找一家餐馆接风洗尘。不过潮见算是比较偏僻的地区，酒店周围能吃饭的地方屈指可数。仿佛是冥冥之中感受到了马肉的召唤（汗），一行人最终又来到了在去年就曾经上演过经典戏码的居酒屋“鱼民”。故地重游，九老师自然是感慨颇多，一进门就指着某一个包间说“去年就是坐在这里”，但这次包间已经被一群日本青年使用，我们只好选择了一间位于角落中的隔间。负责接待我们的服务生是一位年轻的中国女孩，看上去不过 20 岁出头的样子。我以为她是来日本留学的学生，趁着晚上打工赚一些学费，搭讪一问才得知，她是专门来日本工作的，不但结了婚，而且也已经有了一个 2 岁大的儿子。提到自己孩子时，她还一脸幸福地掏出手机来让我们看她儿子的照片，是一个非常可爱的小正太。但一瞬间在服务生的脸上能看出些许愁苦，她说孩子至今都无法上幼稚园，问她为什么，她却只是欲言又止地苦笑着摇了摇

头，见状我们也就不再多问了。身在他乡的辛劳，也只有当事人自己才能真正体会的吧，但无论生活如何地艰辛，她们也都还在努力地有尊严地生活在这片陌生的土地上。

时过一年，鱼民的菜单没有什么太大的变化，依旧是以佐酒小菜为主。一入座后华尔兹和狼来了就吵着要点著名的马肉刺身来尝一尝。去年已经吃过一次马肉的九老师轻轻扶了扶眼镜，神情中带有些许无奈地叫来了服务生。过了一会儿，一盘深红色的马肉刺身便摆在了众人面前。依旧是摆放在小巧的木盘中，依旧点缀了翠绿的葱花和紫色的洋葱，但由于少了奈落的赞美，使得面前的这盘马肉刺身看上去分外猎奇。九老师明确表示自己是绝对不会吃的，而我也以“樱肉只有在四五月吃时才最好吃”为由拒绝品尝（据说切割马肉时，马肉一旦与空气接触了就会变成近似于樱花的颜色，因此马肉又称“樱肉”。而四五月时刚刚过冬的马都很膘肥体壮，所以在樱花盛开时去熊本县品尝马肉是很多美食家的选择）。白菜老师一马当先先夹起了一片马肉放入口中，狼来了、华尔兹和幸运读者也紧随其后一试口感，但很快众人的表情就由喜笑颜开转为了眉头紧锁。只见白菜老师艰难地咀嚼着口中的马肉，好不容易才咽下最后一口后开口说：“一点都不好吃，感觉好腥。”此时狼来了还要故作镇定，解释说“这种上等料理是我们俗人所不能体会的”，但当九老师将盘子推到他面前让他再来一片时，狼来了却连连摆手求饶。最后一片马肉刺身被铃姑娘消灭掉了，吃完后她在我耳畔小声说道：“奈落真是个大忽悠！”

在马肉刺身刚端上桌时，九老师就仿佛变魔术一般从“异次元口袋”中掏出了一个装粘土小人的塑料袋。大家都以为是在杂志上出镜率极高的俺妹又将登场，但下一秒却惊悚地发现九老师掏出来的居然是恶搞动画《+tic 模型姊姊》中表情完全坏掉了的模型姐姐……先用模型姐姐拍了几张喜感四溢的照片后，九老师才将俺妹的粘土摆在了桌子上。华尔兹见状忍不住感叹道：“九老师有了新欢就忘了旧爱啊，俺妹马上就要被其他新人取代了”，刚说完这句话，只听见啪嗒一声，俺妹便从支架上滑落摔到了桌子上，现场顿时鸦雀无声……看来俺妹深受打击呀九老师，你可要对她负责到底哦！

离开鱼民时已经是深夜十二点了，外面飘着毛毛细雨，空气中也略带一丝凉意。清凉的海风拂面而过，将在居酒屋中所沾染上的那份燥热也一并带走。一整天的兴奋心情此刻渐渐冷却了下来，疲劳感顿时涌上了心头。一想到明天才是真正战斗的开始，大家就想快一点回房间休息。走进房间，我才注意到摆放在床上的浴衣，以及放置在浴衣上的一只小小的纸鹤。这是 APA HOTEL 的一项特殊服务，每天为客人整理房间后都会在浴衣上放上一只纸鹤，因为在日本文化中纸鹤有祈祷平安的祝福含义，这份小小的礼物虽然不值几个钱，但却会令远行的旅人们感到一丝暖意。APA HOTEL 同样也在倡导低碳环保，在门上贴着一张卡片，上面写着如果客人需要完整打扫房间的话就请将卡片正面朝外，但酒店建议客人从环保节能的角度考虑可以选择只让服务生收拾一下房间中的垃圾，而不叠被吸地板，相对的酒店会赠送两瓶矿泉水作为感谢。来之前就听九老师说酒店会提供浴衣，因此我就没有带睡衣来日本，可是我万万没想到这件浴衣居然会是男士穿的超大尺码，我穿上后直接就拖地板了……铃也没比我强多少，两个人笨手笨脚地折腾了半小时才将浴衣勉勉强强穿好，接着就一头扎到床上睡死过去了。


■马肉刺身再来一盘！


■入夜后的东京，寂静得可以听到心跳。


■俺妹认为这盘烤鱼的味道相当不错。


■这么一小盘餐前凉菜就要 200 日元，真是贵得离谱，而且完全不知道究竟是由什么制成的……

CHECK 4 亲临浅草、感受和韵

在来日本之前，就曾收到过读者的来信说，每次游记都介绍同一个地方，看得有些烦。我和九老师在开会时也曾经商量过要如何将更多的日本风景展现给读者们，因此游记的第一站，我们选中了最具日本传统文化气息的浅草。


▲在浅草外的马路上有人力车提供观光服务。一次 8000 日元，价格虽然贵了些，但服务却很到位，车夫不但会解说浅草历史，还会帮游客们拍照。

浅草是以兴建于 7 世纪的着名佛教寺院——浅草寺为中心发展起来的娱乐区，在江户时代，浅草就是歌舞伎座集中地，每晚都是灯红酒绿歌舞升平。但在第二次世界大战期间，浅草地区几乎在大空袭中被毁于一旦，战后重新兴建起来的浅草虽然重新拾起了人气，但与往昔的繁华相比，却已是不可同日而语了。不过最近托了东京晴空塔的福，来浅草旅游的游客数量有所增加，刚刚走出浅草的地铁站，就会被眼前一片欣欣向荣的景象所吸引。

绝大多数游客都会选择穿过雷门来进入浅草，我们当然也不例外。雷门首建于 1000 年以前，可说是浅草的象徵。最具代表性的就是悬挂于大门正下方写有雷门字样的巨大红灯笼以及左右两边的风神和雷神了，其实雷门的全称应该是风雷神门，在门的内侧还可以看到向左的天龙神像和向右的金龙神像，这四座神像共称为浅草寺的护法善神。不过原本的雷门在 1865 年的浅草田原町大火中损毁，直到 1960 年才由“松下电器”的创始人松下幸之助先生出资重新兴建，因此在雷门灯笼的下方可以看到“松下电器”几个字样。这才是史上最强的植入广告呀！

穿过雷门，面前就是一条长 400 米左右的步行商业街——仲见世商店街了。如果你曾经去过上海的城隍庙的话，那么仲见世商店街一定也会令你有熟悉的错觉。在这条步行街的两侧布满了形形色色的店铺，专门贩售当地特产及一般观光纪念品，价格并不算昂贵，小挂件的话两三百日元就能搞定，稍微好一些的纸扇、和风拎包等物就要一两千日元了。但在这条商业街上，并没有商家会用扩音器放着吵闹的音乐或是大声吆喝来招揽生意，只有当你走进店铺时，老板才会迎出来向你推荐一些商品，这一点与国内的商业街区别很大。

人形烧是浅草当地的特色小吃，名字听上去有点吓人，但其实说白了就是用面粉、鸡蛋、砂糖为原料，混合后放在专门的模具中烘烤而成的点心，



这个大红灯笼就是雷门的招牌啦!

口感吃起来有点像国内面包店常见的小蛋糕，但是红豆馅很细腻，却并不会很甜。商业街上有5、6家卖人形烧的店铺，不过各家店铺的价位差别都不大，即使是标着“元祖”字样的人形烧店铺也是非常平民级别的价格，口感也基本相同。有两家店铺还可以欣赏到现场制作人形烧的过程，只见一位身穿白色厨师服的小哥熟练地往模具内放入两勺浆料，再放入一块红豆馅，合上模具后就可以放到烤架上烤熟了。一边烤还要一边翻动烤架，整个制作过程行云流水一气呵成。

沿着仲见世商店街一直走下去就可以抵达浅草寺了。浅草寺又名金龙山浅草寺，是东京都内历史最悠久的寺院。本堂中供奉着浅草观音，位于本堂左侧的五重塔内则安放有斯里兰卡传来的舍利子。向右边望去，不远处就是刚刚对外开放的东京晴空塔。据统计，如果把观光游客人数也算在内的话,每年参拜浅草寺的人数高达3千万至4千万人，这在全日本地区也是排第一的。我们来到浅草寺的这一天恰逢是周一，尽管不是周末，却仍然能看到众多善男信女们虔诚祈祷求拜的身影。

如果说在浅草寺内有什么声音最为引人注意的话，那必定就是人们摇晃签筒的声响。既然来到浅草寺，不管信不信，总是要来求一支签的。和我想像中不太一样，在签筒中装的竹签上只有数字号，摇晃出来后根据签上的号码去相应的抽屉中取出签纸即可。抽签100日元一次，将钱丢入钱箱中就可以抽签了，也没有什么神职人员在一旁盯着，全靠香客的自觉。UCG小编们也都老老实实地花100日元换来了一次抽签，大家的运气都相当不错，铃姑娘抽中的是大吉，华尔兹和狼来了抽中了中吉，惟有我抽中了……凶！我顿时有一种跪地不起的冲动，因为我之前曾经听说这种签筒中抽中凶的概率是非常非常低的，几乎可以忽略不计，没想到这种极小概率事件都能被我遇到，但为什么平时买彩票时却总是遇不到呢orz。欲哭无泪的我根本不敢仔细看签纸上写了什么，从一旁走过的华尔兹一把夺过去开始大声念道：“事业不顺、身体欠佳……”救命啊！不带这么折腾人的!！抢回签纸后，我突然发现身后有一排架子，上面写着“如果你抽到了凶，可以将签纸绑在此处”，看来这是它最好的去处了。我将签纸折成一个漂亮的形状绑在了架子上，并在心中不停地默念“厄运退散厄运退散”……

抽完签后，一行人又将注意力集中在了贩售护身符的地方。护身符的种类很多，从普通的身体安康，到外出交通安全、给学子的学业有成、给病人的疾病退散，一应俱全。受到刚才抽到凶的余波影响，我给自己买了一枚“厄除”的护身符，铃姑娘和九老师去买护身符时被一个大爷不停地推荐买恋爱向的护身符，爷爷您究竟把这两人脑补成了什么关系呀，汗。

时间一晃就到了中午，按照原本的计划，此时我们应该已经登上了东京晴空塔，但小编们似乎还在流连于浅草的氛围之中。在九老师的催促下，我们才恋恋不舍的从商业街旁边的一条小路往回走。这条小路与商业街虽然相隔不到10米，但却格外的宁静，看不到喧嚣的人流，也没有车来车往。在小路的一侧，有一间传统的木质小屋，挂着“言幸”的招牌。仔细一看，原来是专门表演津轻三味线的艺馆。可惜我们时间有限，无法欣赏他们的表演，只能满怀遗憾的在门口拍了张照片留念。如果以后有机会再来的话，一定要抽时间来听一听正宗的日本和乐。



古色古香的三味线乐馆。


▲繁华无比的仲见世商店街


▲可以买到各种极具日本风情的商品哦


▲在湛蓝天空的映衬下，浅草寺显得格外肃重。

Kitty Mao



行程来到晴空树的部分，由于大家都是第一次来没有经验，所以错过了登塔顶的排队时间，无奈之下不得不放弃这个景点的大队伍在4楼的物贩区血拼来弥补受伤的心灵（雾）。大伙一路来到八老师指定的战国魂实体店后，突然不知是谁说了一句：“毛老师呢？（掌机王的白菜）”这时大伙才发现体积最大一身黑衣的毛老师不见了！可能是太吵杂的关系，拨通了毛老师的电话后他也一直没有接听，大家赶紧回忆最后一次见到他的地点，以便回头去找寻这名“走失儿童”。于是“Hello Kitty”这只没有嘴的粉红小猫咪便不约而同地映入了大家的脑海里，大伙达成了毛老师是消失在Hello Kitty专卖店的共识后，就马不停蹄地赶往无嘴猫的大本营。

走到店的附近，远远就看见了一坨黑黑的毛老师拿着专卖店里的粉红色购物袋一脸满足地坐在路边休息，大伙还没来得及指责毛老师因为这“少女般的爱好”而和队伍走散耽误了行程，他反而一脸死相地说我们走得太快导致他跟不上，大伙看他一手拿着卖萌的购物袋、一手攥着套在小熊手机套里的手机满脸受了委屈的样子，顿时满脸黑线，于是从那以后毛老师就多了一个新的外号——喜欢Hello Kitty的Kitty Mao。

CHECK 5 风和日丽、晴空塔

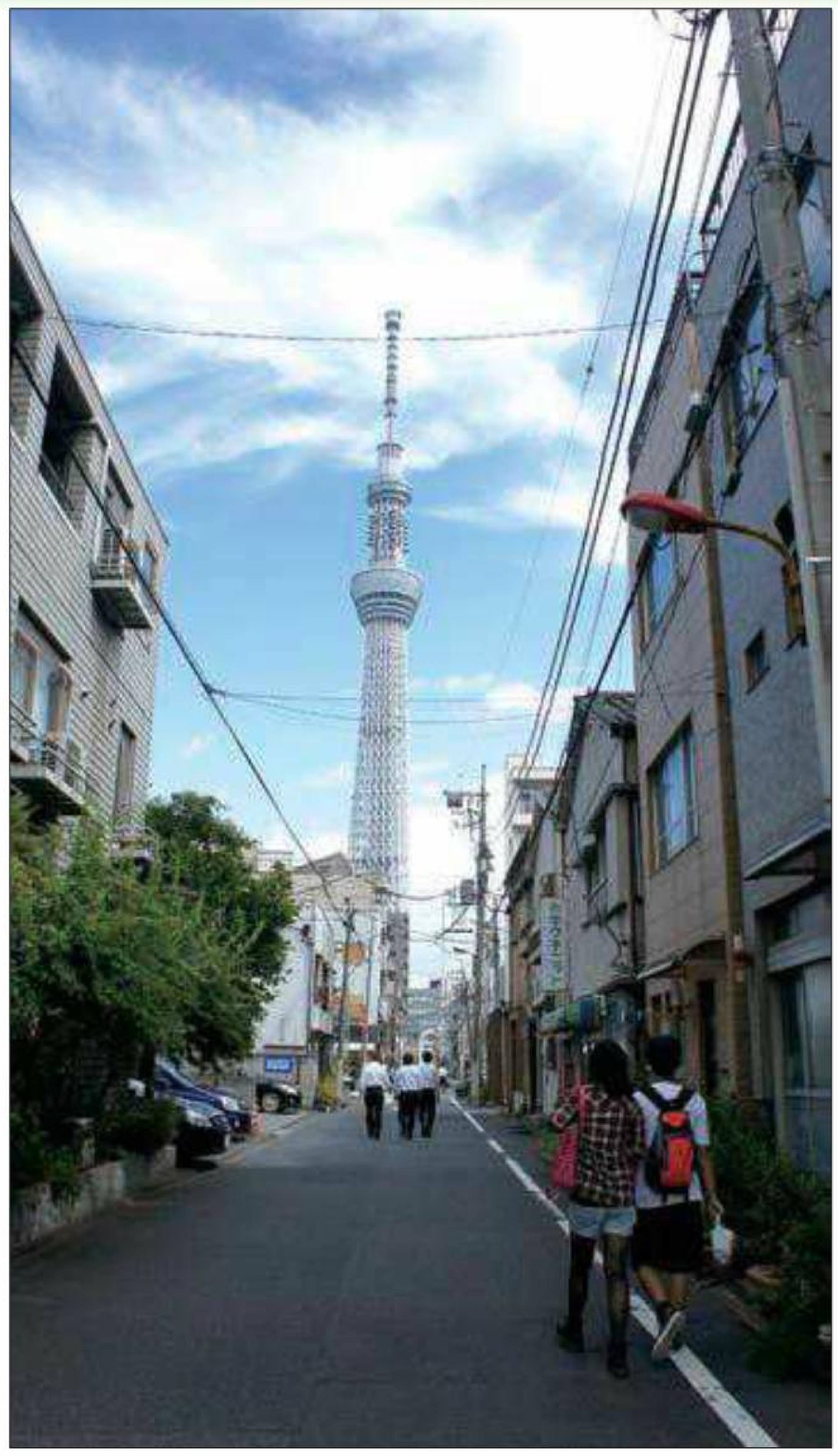

▲具有分层效果的云彩。

离开浅草，我们决定一边向晴空塔移动，一边寻找可以吃饭的地方。在商业街周围找一家餐馆在中国绝对不是什么难事，但在日本却成了阻挡编辑们重获战斗力的门槛。为什么？说出来可能很多读者都难以相信，是因为日本的餐馆都太小了！大多数餐馆都只有十几个座位，午饭时间很快就被上班族们坐满了，我们连续找了好几家餐馆，都因为满员而被拒之门外。花费了半小时时间在穿大街过小巷，终于在大家近乎绝望的时刻，一家还有空座的餐馆出现在我们面前。此时此刻，大家也顾不得去查看价格口味什么的，就全都如饥不择食的饿狼一般涌入了店内。这家名为“Pepper Lunch”的店同样很小巧，大约面积只有 40 平米左右，座位只有 15 个，而且桌子与椅子间的间距非常狭小，坐起来挺不舒服的，不过此时此刻也没有更好的选择能提供给我们了。平心而论，食物的味道还是相当不错的，至少战翻编辑部楼下任何一家餐馆都没有问题，但价位也确实不算便宜，普通的炒饭就要 300 多日元了，狼来了点了一份招牌铁板烧牛排居然要将近 1000 日元，而且端上来还只有 6 成熟……


▲走到近处再看晴空塔会更有气势。

吃饱了肚子，一群人总算是恢复了斗志，那就继续徒步向着晴空塔出发吧！其实原本也可以从浅草坐地铁直接抵达晴空塔下面的，但是徒步穿过居民区前往晴空塔反倒是更能体验到日本平民的生活状态。由于处于地震带上，即便是在东京这种国际化的大都市中也很少能看到直冲云霄的高楼，大多都是三四层楼高的民宅。没有了高楼的阻挡，人们的视野就会变得异常开阔，能够看到很远的地方，就连空中的云朵也都是分了好几层的，有些云朵低得仿佛能够触手可及。居民区的小巷可以容纳两辆大型卡车并肩通过，很多院落都自带露天车库。临街的住户大多喜欢在墙边种植各种植被来美化环境，从很小的盆栽到一米高的灌木应有尽有。虽然是不同种类的植物夹杂在一起，但却并不会让人感到凌乱，反而有种浑然天成的随性之美。如果说在东京站内感受到的是日本的“动”，那么在这片宁静的小巷中感受到的就是日本的“静”了。

往年去东京游玩，东京塔是必不可少的参观项目。在无数的动漫游戏作品中，东京塔是被一次又一次地无情毁灭的目标，因为它是东京都的招牌象征。但自从今年东京晴空塔正式启用之后，东京塔“饱受摧残”的日子大概终于可以宣告终结了。东京晴空塔又名东京天空树、新东京铁塔，高度 634 米，是目前全世界最高的自立式电波塔，比起东京塔高出了将近 300 米。东京晴空塔的建造目的，是为了降低东京市中心内高楼林立而造成的电波传输障碍，它现在已经完全取代了东京塔作为信号发射站的地位，成为了东京的最新地标。东京晴空塔的作用并不仅仅是一座电波发射塔，它的建成更是带动了当地经济的飞速发展。浅草商业街就是因为晴空塔的问世才重获新生，而在晴空塔的正下方则是一条名为东京晴空镇的大型购物中心，内有 300 多家商铺，同样蕴含庞大的商机。在晴空塔的 350 米处和 450 米处各有两个展望台，分别需要 2000 日元和 1000 日元才能进入。登上最高的展望台就可以将整个东京都全部收入眼底。可惜小编们非常失策的是没有提前在网上预约门票，等我们吃完午饭赶到晴空塔下方时，已经只能购买下午 5 点方可入场的门票了。衡量再三，大家决定放弃本次登塔活动，只在下方欣赏晴空塔的美景。九老师抓紧时间掏出了俺妹来与晴空塔合影，我也不甘示弱地拿出了 DD 娃娃兴奋地摆起了 POSE。拍到一半时突然听到身后传来其他小编的窃笑声，扭头望去才发现有几位日本老爷爷老奶奶正站在不远处对我和九老师进行惨无人道的围观……看来无论是在哪个国家，想要光明正大地做个死宅，都需要一张厚脸皮呢。


▲从小巷中远望前方的晴空塔，欢迎看图找亮点：P

CHECK 6 巡礼、秋叶原

虽然没能登上晴空塔有些遗憾，但大家的心情却没有受到太大影响，因为接下来的一站就是所有人都期待不已的秋叶原啦！当然，每个编辑去秋叶原的目的都不尽相同，我怀揣着朋友交付的长长的购物清单，满脑子都是各种郁闷（因为东西太多了 orz）；铃和狼来了这两位街机达人自然恨不得直奔世嘉的街机厅去战个痛快；白菜一走出秋叶原的车站就直奔门口的 AKB48 咖啡店冲了上去，10 分钟后才拎着大包小包面带春风地走了出来。这次秋叶原之行有一位 UCG 的老读者陪同，他已经在日本留学多年了，对秋叶原的各大店铺也是了如指掌，多亏了他的带领，才能让我们以最快的效率找到想要购买的商品。

原本我以为当我踏上秋叶原这片圣地后一定会失去理智开始疯狂购物，但事实上却是我的冷静甚至超乎了我自己的想像。走出秋叶原车站后路过的第一家宅店就是“HOBBY 天国”，在它的三楼正是 VOLKS 的秋叶原分店。可能很多关注了我和九老师微博的读者已经知道了，我和九老师在 VOLKS 出的 DD 娃娃身上早已是烧钱无数，可是在路过“HOBBY 天国”时我却没有表现出一丝激动，就连九老师也备感奇怪，凑到我身边问“看到老 V 的 LOGO，你难道就一点感觉都没有吗？”我苦笑着摇了摇头，心说“这是一个写作‘天国’读作‘地狱’的地方，一旦跨进这道门，我便是有去无回呀……”

秋叶原比想像中要小不少，其实只是一条几百米长的街道而已。但麻雀虽小五脏俱全，各种宅店、女仆咖啡店、电器用品店见缝插针地布满整条街道，要想全部逛过来，至少得需要一星期

时间。这些店铺有一个共性就是有很多层，只看一楼店铺可能会觉得为什么那么小，但往上走就别有洞天了。一般来说，在临近街边的一楼店铺摆放的都是刚刚发售的ACG商品，已经发售了一段时间的动画、漫画、游戏、周边商品等则分别位于不同楼层之中。简单来说，如果你想购买一手的宅物，ANIMATE和虎之穴是不二之选，但要注意的是虎之穴是分为男性向馆和女性向馆的，这其中的区别大家都懂的，万一不小心进错了馆，就请做好被围观的准备吧。我的一位男性朋友托我帮他买几本同人志，这几本书虽然不是工口向的，但却属于男性向作品，因此我也只能硬着头皮进入虎之穴的男性向馆。原本我觉得自己还算是个“耻度”比较高的宅女，但当我走进男性向馆，看到这数百平米的区域内摆满了各种和谐物以及四十多位宅男的迥异目光时，我承认一瞬间我感受到了一道难以逾越的AT Field将我挡在了门口……可是朋友的委托不能不完成，幸好我已经提前将购物清单打印了出来，迅速找到工作人员，将清单交给他，两三分钟后他就将全部商品准备好了。这里给各位想要去秋叶原购物的读者们一个建议，如果你是有目的性的要寻找什么商品的话，最省事的方法就是直接将清单交给工作人员，让他们帮你寻找，否则单靠你一个人的力量来找，无疑等同于海底捞针。



▲写作天国，读作地狱。

逛完ANIMATE和虎之穴，接下来就是去中古店淘宝了。秋叶原最大规模的中古店铺就是有着“史上最强”之称的MANDARAKE秋叶原总店。这可绝对不是夸张的说法哦，来到这里后你只会痛恨自己为什么没有多带一些钱。这家MANDARAKE共有七层楼，从上往下依次分别是二手模型手办、二手游戏、女性向同人志、男性向同人志、COSPLAY用品以及玩偶用品。不过“二手”这两字可不一定代表“便宜”，这点在二手手办上体现得最为明显。哪怕是已经拆封过的手办，只要还是热门商品，就有可能卖到原价的两三倍，我看中的几款手办价格都在上万日元了，只能长叹一声默默地走开。不过也看到几款自己已经拥有的手办卖到近2万日元的高价，不由得心中一阵窃喜。5楼的二手游戏贩售区才是游戏玩家们的天堂，虽然这里的PS3、X360中古游戏较少，但PS2时代之前的游戏却是库存充足。我如愿以偿地买到了《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《FF Ⅸ》、《恶魔城 月下的夜想曲》这几款神作，还帮《模魂志》的鬼猫同志淘到了他挚爱的《樱大战》。MANDARAKE的中古游戏在外包装上都会用A、B、C三个等级来标明光碟和说明书的品相，一





■狼来了和铃姑娘在这里贡献了大量零钱……



■只用 500 日元就能将这张全新的《FF XII》带回家，是不是很划算呢？


■VOLKS 店铺中这对伪 COS《魔炮》的 DD 娃娃相当引人注目。

般只要选择 B 级以上的就不会太差。A 品和 B 品之间相差的价格大概是在 700 日元左右，选择哪一种就由购买者自己的荷包情况来决定了。摆在货架上的中古游戏价格都比较便宜，像我买的《FF》那几作，都只要 1000 多日元就能拿下，但初回版的《月下的夜想曲》却要 3650 日元，而且还只是 B 品盘的价格。还有一些更贵的游戏则单独摆放在玻璃柜中，像是初代《生化》、《MGS》之流，这种游戏开价都高得惊人，相信极少有人在看到如此价格后还会动念头想买，因此对于 MANDARAKE 来说，这些游戏与其说是商品，还不如说是镇店之宝比较合适。

愉快的时光总是特别短暂，在 MANDARAKE 里随便逛一逛就已经是晚上 8 点了。秋叶原虽然属于繁华商业街区，但很多店铺到了 8 点都开始纷纷打烊，想继续逛也是没可能了。直到此时我才多少感觉到了一丝饿意，和九老师会合后便在车站门前的 BECK'S COFFEE SHOP 随便点了个三文治套餐充饥。如果说我在来到日本后所吃到的食物都很可口的话，那么这个三文治终于算是让我品尝到了一丝地狱料理的滋味。加在面包中间的培根半生不熟，完全无法嚼烂，酱料的口感也颇为奇特，只能狼吞虎咽地整个咽了下去，还好并没有因此就闹肚子，也不知究竟是我的胃口对地狱料理的抗性强还是日本的食物太干净……



■著名的野郎拉面在 MANDARAKE 后面开了一家分店，味道非常不错，而且分量十足！

当然，秋叶原这种地方怎么可能只逛一次就足够呢？转天参加完索尼的媒体发布会后小编们又再一次来到了这里。这一次我在朋友的带领下来到了另一家大型中古店 BOOK-OFF，和 MANDARAKE 不同的是，BOOK-OFF 并不只出售宅向二手物，而是包含了各种流行音乐 CD、电影电视剧演唱会的 DVD 以及小说读本。商品的管理上也比 MANDARAKE 要严格不少，在货架上摆放的都只是空盒子而已，如果想要购买某

人、动物与自然

来到日本后，经常会听到乌鸦叫，早上会被乌鸦吵醒，等电车时也是不断听见乌鸦的呱呱叫声，甚至还有几次就看到巨大的乌鸦站在街边的围栏上休息，从来没有人会去驱赶捕捉它们。询问朋友为何会有这么多乌鸦时，他只是用很自然的口吻说“乌鸦是东京名物啊”，仿佛一切都是那么顺理成章。我听罢只得在心中默默吐槽：“这要是换成在国内，乌鸦早就被吃光了吧……”

很早之前就听到过一个说法：要衡量一个社会文明的程度，最直观的体现就是国民对待动物的态度，人与动物应该是和睦共处的好邻居，而不是弱肉强食的天敌。在国内，我们动辄就会听到各种虐猫虐狗的负面新闻，在街边偶尔遇到野猫也都是一副胆战心惊见人就跑的模样，感觉它们仿佛时刻都生存在生死边缘一般，既需要依靠人类才能生存下去，又要提防避免成为人类的盘中餐。而在一海之隔的日本，城市中人与动物却已经达成了和平共处的状态，无论是东京名物乌鸦，还是野猫野狗，都不会特别惧怕人类，即使是我走到离它们非常近的距离，它们也不会逃走，反倒是用好奇的神情反过来打量我这个异乡客。

国内捕杀野猫野狗的借口往往是它们会污染环境、携带狂犬病毒，那么在日本就没有类似的问题吗？恰恰相反，数量庞大的乌鸦同样是令东京人苦恼不已。首先，它们的叫声真的很吵，连我们这些只在日本住了一周的游客都表示受不了，而且叫声听起来非常像“BAGA（日语中“笨蛋”的意思）”，当一大群乌鸦边叫边从你头顶飞过时，你会有一种自己被彻底鄙视了的错觉，汗；其次乌鸦的主要食物来源就是生活垃圾，觅食时它们会将垃圾袋撕破，把里面的垃圾全部翻弄出来，找寻人们吃剩的饭菜。但是要知道，被一并翻弄出来的可不是只有食物那么简单，很多不希望外人见到的生活垃圾也会被一并弄得到处都是，尴尬程度可想而知。除了翻垃圾之外，有时候乌鸦还会攻击人类、偷吃住家放在外面的食物等等，可说是个麻烦制造大户！但即便如此，东京人也没有采取手段强行驱逐或是捕猎乌鸦，究其原因，大概是因为这个民族自古就受到佛教文化的熏陶影响，对所有生命都怀有敬畏吧。

P.S.，我们在日本期间看到一则新闻，今年 7 月 11 日，东京上野动物园的熊猫“真真”刚出生 6 天的宝宝因为肺炎而不幸夭折，9 月 18 日是熊猫宝宝去世整 100 天，有许多家长都带着自己的孩子前往上野动物园祭拜熊猫宝宝，祈祷它的灵魂能得以安息。专门祭奠一只刚出生不久就离世的动物，这在中国是绝对不会发生的事，但在日本却相当普遍。刚看到这则新闻时我还忍不住笑了一声，心说日本人真是闲的蛋疼……但转念一想，这种不分贫富贵贱对生命一视同仁的尊重难道不正是我们应该具备的基本品德吗？在如何与动物、自然做到和谐共处这件事上，我们还有很漫长的一段路要走。


■东京名物——大乌鸦。

件光盘类商品，就要把盒子拿给收银台的店员，他会从后方的仓库中取出相应的光盘，再结算价格，由此方可有效避免商品的丢失。既然店名叫做BOOK-OFF，那么打折最厉害的当然是书籍了。有很多品相接近全新的漫画售价才只要原价的一半甚至更低，很能激发购买欲望。不过书这玩意可是又占地方又沉，如果一时冲动买了的话，回国时可就会痛苦万分了，因此最终我只能对着摆放在书架上只要6千日元就可以拿下的完整版《幽游白书》默默地吞口水了。

铃和狼来了继续大战世嘉的抓娃娃机，终于算是小有收获。两人各抓到了一只巨大的猫咪布偶，喜笑颜开。回到酒店后，铃还忍不住向我吐槽说，她先是看到了一台抓QB的机器，上面贴的广告词居然是“快来和我签订契约吧～”，身为“小圆脸”粉丝的铃忍不住丢了1000日元进机器里，没想到连QB的耳朵都没摸到。幸好她及时悬崖勒马认清QB这个大骗子的本质，果断转战旁边的猫猫机，只投了700日元便成功将可爱的猫咪布偶抱了回来。接下来几天，无论在TGS会场上多么辛苦，晚上回到酒店后铃都会抱着猫咪入睡，据她说这样就能驱散身体上的疲劳，真是个容易满足的姑娘呢～

CHECK 7 高达、屹立在大地之上！

抵达日本的第三天，小编们来到了位于东京湾的人工岛——台场。之所以会选择此处作为观光景点有两个理由，其一是因为全球惟一一个1：1等大的高达RX-78-2正矗立在台场的“diver city 东京 PLAZA”门口，另一个理由是在台场的“海洋城”中有Capcom惟一一家官方周边店。当然，这只是从玩家角度来看台场的魅力，如果切换成普通游客的视点，那么诸如彩虹大桥、调色板城大摩天轮、自由女神像等著名风景也是同样值得一看。

台场这个名词原本是指江户时代末期，幕府方面为了抵御外人入侵而在日本全国各地海滨所设置的炮台。但台场真正成为一个集商业与娱乐于一身的景区还是在1997年富士电视台将总部从新宿区搬到此处之后。全新的富士电视台本社大楼拥有电视机一般的造型，成为了游客络绎不绝的观光景点，也带动了更多厂商进驻台场的趋势。除了众多商业区之外，台场也经常被拿来作为日本连续剧的拍摄场地，像彩虹大桥和调色板城大摩天轮这两处风景的出镜率就奇高，台场的美丽也通过这一方式入驻到了观众们的心中。


■红色、有角、三倍辣！！！

“高达、屹立在大地之上！”，但凡是高达粉丝听到这句话都会不由自主地热血沸腾，这句出自《机动战士高达》第一话标题的名台词早已成为了这部伟大的机器人动画的最佳代言。多少年来，无数的高达迷们都试图通过各种方式将这句话诠释到现实中，但诠释得最为成功的，还是当属官方制作的1：1等大的RX-78-2。站在这架高18米的高达脚下，仰望它宏伟的身姿，会感到近乎窒息般的压迫感，那么一瞬间，我看过的所有《高达》系列”中的名场面就像过电影胶片一般在脑海中闪现而过，敬畏的情绪随即油然而生。虽然这只是一款巨大的模型，但细节上却毫不马虎，忠实还原了动画中的每一处设定，就连最苛刻的模型迷也挑不出任何瑕疵。并且在每日白天的12：00、15：00和17：00，这座模型的头部会转动并喷射烟雾，演出效果会持续5分钟左右。我们参观高达的时间并不是周末，因此现场的游客数量并不多，其中有一家西方游客格外引人注目。目测是爷爷奶奶、爸爸妈妈加两个孩子一家六口人，小孩子只有五六岁的样子，兴奋地绕着高达脚下跑来跑去，父母则站在远处为他们拍照摄影，场面相当温馨。

在高达的右侧，是官方咖啡厅兼商店。虽说叫做“GUNDAM CAFE”，但是以贩卖高达主题商品为主，咖啡反倒是次要的存在了。说到商品，就不得不提及日本人的商业头脑，任何元素都可以被做成商品来出售。即便不看《高达》的人相信也都听说过“红色有角三倍速”这句话吧，这不，日本人就开发出了三倍辣味的夏亚咖喱，上面还装饰着用胡萝卜切成的角，保证各位吃了之后一定会用三倍速去喝水的……还有印有高达名台词的圆形饼干，奇怪的是我并没有找到阿姆罗那句经典的“连我爸爸都没有打过我”，反倒是在《高达00》版本的名台词饼干上看到了“我就是高达！”这句中二无比的话，顿时感觉世界线偏离得好厉害……


■从这个角度看上去，高达仿佛直插云霄。



■来台场看高达，可别忘记到这家咖啡店去购买周边商品哦。


■名台词饼干，我也买了一盒哦！

CHECK 8 是卡饭、就来台场！

欣赏完高达后，众人便直奔下一个主题——Capcom 官方实体店。虽然这两个地方都位于台场内，但相隔的距离还是蛮远的，需要跨过一条长长的大桥才能抵达。幸好谷歌地图相当给力，小编们才能少走很多冤枉路。海洋城是个大型购物中心，其中有不少奢侈品的店铺，对于生活在二次元的众编们来说，奢侈品原本是在另一个次元中永远不会与自己有任何交集的事物，突然如此近距离地接触到，着实有点无所适从。Capcom 的店铺隐藏在海洋城三楼尽头的角落中，店铺面积算不上很大，不过布置得却很讨巧，正门口是一座宽一米高半米的“怪物猎人”生态模型，左右分别是伊达政宗和火龙的立卡，在最右边还有一个 1 ：1 等大的烤肉架，可以随便使用拍照。在大家的怂恿下，狼来了坐在小板凳上开始摇动烤肉架，其余小编则配合着喊出“**じょうずにやけました～**”，场面一时间变得极为欢脱。

走进 Capcom 店铺内，不由得感叹此处真是“卡饭”的天堂，令郎满目的周边商品应有尽有，便宜的有贴纸、记事本、钥匙链，稍贵一些的就是玩偶、衬衫，更贵的则是模型等大件商品。在这里，你所要担心的并不是买与不买这个问题，而是买多少，以及钱够不够这个问题，笑。值得一提的是，在台场的这家 Capcom 店铺中，还有一些只有在这里才能购买到的独家商品，所以假如你是个忠诚的 Capcom 游戏玩家的话，来东京游玩时就一定要到这家店来逛一逛，绝对会令你收获颇丰的。最近一段时间，店内正在搞抽奖活动，500 日元抽一次，中奖率高达 100%，也就是说只要你抽奖就一定可以拿到奖品，但奖品的种类不尽相同，最好的为 A 等奖，最差的是 H 等奖——一个文件夹。铃和狼来了小试身手都抽中了一条毛巾，轮到白菜老师去抽奖时，一群恶趣味的家伙们便围着白菜齐声大喊“H ~ H ~”连 Capcom 的女店员也忍不住被逗得咯咯直笑。最终在众人的“殷切期盼”下，白菜老师果真抽中了 H 等奖，温柔可爱的店员一边不停地鞠躬一边递过来了一个薄薄的文件夹。不过白菜老师的心态很好，并没有因为抽中末等奖而郁闷，用他自己的话来说就是“抽奖看重的是抽这个过程，而非奖这个结果”，嗯，相当洒脱。




■岂可修，好想全都买回家呀！





下次，我还是自己斟酌的好（T_T）



要说这次发生在围绕我发生的囧事，真是一大把，根本就说不尽。去参加 TGS 前就被告知可能东京的天气会有些凉，于是临时往行李里添加了不少长裤长袖，下飞机后发现真是热死了，主要还是因为当地的节电措施导致的，好多公共场合都没有空调，差点没被热死。吃了这个亏的我在去会场前有特意咨询一下前辈们关于场馆内温度的问题，得到的答复是可能会有些冷，最好不要穿太短的衣服。没想到去会场后连续被热了两天，各种满头大汗。TGS 的第三天，我起床就换了一身短装，结果出酒店时差点被大风吹走，冷得我浑身起鸡皮疙瘩，正在我开始对八重樱倾诉自己的不幸遭遇时，东京的“特产”之一乌鸦就开始不停地发出“白痴”一般的叫声……

去年的 TGS，某人曾对马肉刺身赞不绝口，今年我们落地后吃的第一餐就点了马肉刺身，之前已经吃过一次的九兵卫说什么也不动筷子，哎……我要是想到这一点就好了。当时我夹起一片闻了闻，没有什么异样就入口了，结果这马肉刺身吃到嘴里后怎么也嚼不烂，还有股说不清道不明的奇怪味道，我嚼了老半天觉得越来越不能接受这个味道，于是就闭着眼睛整个吞了下去，好歹没吐出来。想点杯饮料解渴，最后还莫名的点了一种含有酒的饮料（大部分饮料中都有兑酒），简直吐槽不能啦！

CHECK 9 来吧、一起来擦肩



■TGS，我们来了！

20 号是 TGS 媒体开放日的第一天，虽然会场正式开放时间是上午的十点整，但为了能在进场时第一时间抢占在有利位置试玩《怪物猎人 4》，小编们 8 点就从酒店出发赶赴会场了。会场所在的海滨幕张站就在舞滨线上，因此我们并不需要转车，能节省掉很多时间。与平日的舞滨线不同，这天一上车就能明显感觉到一股无形的宅气扑面而来。电车上的乘客很多人一眼便能看出来是玩家，尽管他们穿着的只是相当常见的休闲服装，也没有手持掌机闷头游戏，这大概就是所谓的同类间的感应吧。

在上电车前，我特意打开了 3DS 的电源，果然刚坐上车不久就连续擦到了二十多个人，抵达会场后，擦到的人数更是呈几何倍数增加，但是由于 3DS 的无语设定，每次擦肩的人数上限只能到十人，所以我不得不时常掏出 3DS 来将擦到的玩家收入 Mii 广场中。4 天展会下来总计擦到了 550 余人，擦肩次数也高达 700 余次。这其中大部分都是来自日本本地的玩家们，但也有擦到来自于中国、美国、法国、韩国、甚至西班牙的玩家。其中有一位法国的玩家与我擦肩次数多达 3 次以上，她还特意留了特殊问候短信给我，据我目测八成就是排队进场时站在我们身后的那位金发碧眼的姑娘，应该也是游戏编辑。不过由于我的 Mii 形象是个戴着头盔的男人，较为猥琐，实在不好意思去打招呼，只好在擦肩里面留言客气了一下。通过擦肩就能看出现在日本最为流行的 3DS 游戏是什么，在玩《MH3G》的玩家数量占据绝对的优势，大约有 60%，紧接其后的是《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞仙境》以及针对《DQ X》玩家开发出的“冒险者出行便利工具”，再接下来才是《马里奥》的那几部作品。反倒是被誉为“国民级女友”的《新 LOVE PLUS》并没有看到有多少人在玩，4 天展会下来也总计才擦到 3 个人在玩，其中还有一个人是 UCG 的阳光成员光之虹……



▲索尼的 PS3 展区提供大量游戏试玩。

微信结友



微信是一款手机通信软件，在国内相当普及。我虽然之前并没有用过，但为了在日本期间能方便与国内联系上，也特意开通了微信服务。众所周知，微信有一个功能是可以定位使用者当前所在的位置，将周围几百米范围内同样在使用微信的人找出来，并可以发送消息给他们。没想到在 TGS 会场上我就收到了一位同来参加 TGS 的中国玩家的微信消息，因为我的微信签名写的是“UCG 的八重樱”，他见状就立刻申请加我好友了。通过认证后稍微聊了几句，这位玩家也是 UCG 的老读者了，10 年前还在中国的时候基本是期期 UCG 必买，后来留学去了日本就渐渐失去了看 UCG 的途径。我们随便聊了一些 TGS 上的新作，他最期待的是《生化危机 6》，但他也表示说现在工作很忙，平日里几乎很少有时间玩游戏，只有这种超级大作才能吊起兴趣。最后他还祝愿 UCG 能够越办越好，他会在日本继续为我们加油的，令我相当感动。虽然我与这位读者的交集只有短短的数小时，但能够在他乡遇到杂志的老读者，何尝不是一种缘分呢？

CHECK 10 TGS、没有硝烟的战争

原本在 19 号晚上开会时，九老师就已经向我们千叮咛万嘱咐进场后头一件事就是去展位找厂商换拍照许可的 PRESS 证，但进场后小编们显然是被其他媒体的气势震慑住了，只顾着冲向 Cacpom 的 MH 展区排队，完全忘记了还要换 PRESS 这件事。幸好香港 Capcom 的社员也有到会场，才帮我们第一时间搞到了媒体拍摄证。《MH4》的试玩区分为两大块，一块是四人联机


▲《鬼泣 DMC》试玩区有很多姑娘在试玩游戏。


▲这个成步堂君虽然很有气势，但经不起细看……


▲《梦幻之星 OL 2》中的萌物，看到就想揍它怎么办？

区域，一块是单机体验区，我们计划是媒体日第一天先玩合作联机模式，第二天再打单机版本，但《MH4》的 SHOWGIRL 显然理解错了我们的意思，以为我们是要各自打单机版（汗），光是向她说明清楚就浪费了不少时间。当我们好不容易终于坐到试玩席上时，时间已经过去了将近半小时。在等待期间，大家已经商量好要讨伐本作新增的怪物奇猿狐，并且还要试一下新武器操虫棍。但上手后众人才发觉这并不是个明智的选择，因为奇猿狐的行动路线极为飘忽不定，在没有摸清它的行动方式前很难对它造成有效伤害，而且白菜使用的操虫棍更是会频频误伤队友，最终我们的首轮讨伐任务以三猫车而羞愤告终……

不过老实说我自己并不算是芒亨死忠，虽然已经决定《MH4》出了一定要认真玩一玩，但此刻纠结三猫车也没有什么实际意义，于是果断转战到隔壁的《鬼泣 DMC》试玩区去了。《鬼泣 DMC》试玩区的排队人数仅次于《芒亨 4》，同样需要排半小时才能试玩到。在等待排队的期间，我在脑海中逐一回想之前所做过的前线情报和胜负师在 E3 时所写的试玩报告，并下意识地去按键位熟悉手感。虽然做足了充分的准备，但刚开始玩时还是没能马上适应操作，打得并不算好看。心有不甘的我在后两天展会一开场就继续去试玩《鬼泣 DMC》，终于算是打得有点模样了。总得来说对于这款外传性质的作品还是相当满意的，不出意外的应该就是必首发必限定了。

本次 TGS 上还发生了一个小插曲。在媒体日第一天时，索尼就有针对媒体开设一个专门的游戏试玩体验区，可以不限时随便畅玩《生化 6》、《如龙 5》、《MGRR》等大作，但不知是哪个环节出了问题，这个福利消息并没有准确传达到我们编辑的耳朵中，主要负责索尼展区的铃姑娘都是老老实实排队去试玩的，还经常遇到拒绝媒体拍摄的情况，一想到试玩影像素材不够就着实急坏了编辑们。直到当天下午我们才得知索尼居然有这种福利可以享受，无奈当天的媒体试玩时间已经结束了。不过索尼中国的 STAFF 对国内媒体相当重视，在得知我们错过了媒体日第一天的试玩活动后就立刻去联系总部，最终成功为 UCG 申请到了第二天媒体贵宾试玩的资格。于是在媒体日的第二天，硕大的贵宾试玩区内只有我们一家媒体在尽情享受各种大作、随便拍摄独家影像，感觉相当之爽！

当然，这种想玩什么就可以玩什么的好日子也只有 TGS 的前两天才能享受到，因为后两天的公众开放日再强大的媒体也是没有能力挤得过蜂拥而至的狂热游戏玩家们的。以最为抢手的 Capcom 游戏为例，开场后半小时就已经开始发放下午的排队预约券了，等我 11 点钟从《鬼泣 DMC》试玩区面前走过时，入口处的看板上已经贴上了“本日试玩名额配送终止”的字样，很多玩家辛辛苦苦赶到 TGS 会场也只能玩到一两款大作，相当不容易。会场内庞大的人流量散发出大量热气，空气中弥漫着汗臭味与许多难以言状的诡异味道，夹杂在人潮之中的我仿佛就是巨浪间的一叶扁舟，完全不知道自己要去往何处，只能跟着大部队盲目地飘荡前进。

在发现试玩游戏无望之后，我决定去拍摄场外的 COSPLAY。但万万没有想到的是，居然连拍摄 COSER 也需要排队，而且想要拍摄那种长相甜美或是性感的 COSER 往往都要排上十几分钟的长队才行。不过日本的 COSER 确实相当敬业，拍照前会先对摄影师鞠躬，并说“请多多指教”，然后再对镜头拍出各种 POSE。一般 COSER 都会准备几组招牌动作，让摄影师一路拍下来，但当摄影师有特殊要求时，她们也会尽可能地去满足，并无任何怨言。会场外没有空调，很多 COSER 都是穿着厚重的服装站在热辣辣的太阳下面供人拍照，只有在没有镜头对准自己时才会抽空掏出小电扇来吹一吹、喝上一两口水，一旦有镜头对准自己，又立刻会进入角色状态中。尽管他们中很多人算不上漂亮或帅气，道具多少也有些简陋，但这种对 COSPLAY 的热爱与执着仍是值得我们去尊敬的。


■这些 Capcom 的周边商品尚未对外出售，本次只做展示用。


■就连放 MH4 赠品的地方都如此可爱。



■为推广手机版的《MGS》游戏而安放在 GREE 展位上的蛇叔模型。



CHECK 11 《如龙》巡礼VS猫咖啡厅



■嗯，这里有一个存档点哦。


■投食中的狼来了。


■同学你为什么看上去这么不开心？


■阴阳脸的猫咪，透着一股子霸气。

TGS媒体日第二天结束后，我便吵着要去位于东京新宿区歌舞伎町的Capcom Bar看一看。之前在网上有看到Bar的介绍，据说在这里可以吃到一些很特殊的料理，例如脑子造型的猎奇蛋糕、暴君的肉排、芒亨中的巨大烤肉、角色主题的各种餐点等等，光是看官网上的照片就已经让我口水直流了。其他小编也被我说得颇为心动，决定一同前往。于是我们在《OTAQ》驻日本特派记者“鲜染的幼月”带领下强忍着多日积累下来的脚痛来到Capcom Bar的所在地，却悲催地发现原来此处也是要预约座位才能进入的，在没有预约的情况下Bar内根本没有那么多空位坐下我们这群人，简直就是乘兴而来败兴而归啊……但既然已经来到了新宿，总不能毫无收获地回去，酷爱《如龙》系列”的铃一见到游戏中的新宿街景如今活生生地出现在自己眼前，立刻将满身的疲惫丢到九霄云外，兴奋地左顾右盼，时不时便拉着我胳膊高兴地说“你看，我在这个停车场打过群架！”、“这里有个存档点呢！”、“这是游戏中最贵的一家夜店”……而我则一直想亲眼见一见歌舞伎町的名物——夜店娘，不过一路走下来却并没有见到花枝招展的女性，询问幼月后才得知原来夜店娘一般都是不会站街的，只有牛郎才会站在街道中央拉客，说完他便用眼神示意我去看前面的一个染着金黄色头发的男生。要不是幼月特地说明，我还真没反应过来原来这些夸张打扮的男生们就是传说中的牛郎，不过再仔细一看他们的装扮，我勒个去，这搁在中国就是活脱脱的乡村非主流啊，百分百无误差的！

结束了《如龙》巡礼之后，一行人来到了一家猫咖啡厅小憩。名叫“猫咖啡厅”自然是因为里面全都是可爱的猫咪啦，而且全都是放养模式，数量大约是在40只左右。猫咪的品种基本都是英短、美短、加菲、布偶猫此类的名贵品种，因此性情非常温和，它们并不会主动亲近人，但你去抚摸它们、为它们拍照的话它们也不会特别抗拒。只需要缴纳1千日元就可以享受与猫咪共处1小时的治愈时光，超过一小时后，每多出10分钟就要再缴纳200日元。虽说是咖啡厅，但能喝饮料的区域只占了极小的一部分，大部分顾客都是随便席地而坐，或是和猫咪们嬉戏，或只是呆呆地看着这群毛茸茸的小家伙们在眼前各种恶意卖萌。与狗不同的是，猫喜欢与人保持一定的距离，除非它特别喜欢你，否则当你试图去抚摸它时，它们都会选择默默地走开。只有一种情况能令猫咪们围绕到你的身边，就是购买300日元一盒的鸡肉粒。狼来了为了体验一把被猫咪“围攻”的感觉便去购买了这盒零食，果然不出所料，闻到香味的猫咪们全都凑了上来将狼来了团团围住，有几只胆子比较大的甚至还跳到了狼来了的身上去“抢夺”食物。被猫咪们包围的狼来了顿时进入了天堂状态，满脸洋溢着幸福的笑容，但在我们一干旁人眼中看来，只会忍不住感叹：“猫真是种有奶便是娘的现实动物……”

夜行池袋



前几次去东京就很想去池袋逛逛，但由于各种各样的原因一直未能成行，借着今年TGS的机会，我也总算完成了到池袋一游的心愿，到了那里才发现，原来这里远比想像中更繁华更充满活力。

虽然和新宿、涩谷一样同属东京都内的商业中心，但池袋明显有着更浓的ACG气息，这里有着全日本最大的Animate总店、无数的中古电玩与模型店，还有一整条令腐女们流连忘返的“乙女Road”，这里是和秋叶原流淌着同样血液的另一片世外天堂。和作为电器街存在的秋叶原不同的是，池袋也是一座流行之都，东武/西武百货都是年轻人最爱去的购物中心，光是池袋站每天300万人以上的人流量就足以印证这里到底有多热门。

当然身为一个动画迷，提到池袋就不得不说以池袋为舞台的人气动画《无头骑士异闻录(Durarara！)》，除了完全考据实景的地点，连动画里表现的“池袋的速度”也和现实中完全一样，吵杂的街角与飞快与自己擦肩而过的人群，甚至会有分不清现实与虚幻的错觉。

在池袋逛累了，找一家什锦烧（お好み焼き）试试铁板烧的味道也不错，品尝美食的同时还能自己动手，算是非常不错的选择。夜行池袋，景色就是如此的不同。

CHECK 12 GO HOME

如果用简单的一句话来概括这次TGS之行，那就是“身在地狱，心在天堂”。对于坐惯了办公室的众编们来说，持续一周时间的高强运动量几乎是将所有人的体能都消耗殆尽。我感觉自己就像是个发条机器人，每天早上6点半闹钟一响就立刻起床给自己拧紧发条，保持一整天的兴奋状态，直到晚上回到酒店后才会被强烈的疲惫感压倒在床上一睡不醒。但是这一星期的体验对心灵而言却是无上的滋养，说是时刻在天堂一点也不为过。身为一个游戏玩家和杂志编辑，能够亲临东京电玩展现场，第一时间体验到各家大作，这个绝妙的体验足可以让我幸福地回忆数月。在酒店整理行李时，我痛苦地发现，尽管我有先见之明地买了个26寸的行李箱，但仍然塞不下我给朋友们带购的商品以及从TGS会场上领到的各种赠品，最终整理出来的除了一个重60斤的巨大行李箱之外，还有两个重15斤的大袋子以及一个塞进了电脑、相机等小电器的背包，乍看上去和逃难有一拼……其他编辑也没比我好到哪儿去，全部都是大包小包的状态，在机场办理登机托运手续时也把客服人员吓得不轻。回到家后已经是深夜12点了，但我们的战斗仍未结束，因为要在仅剩的4天时间内完成所有TGS相关的内容，等待着每个人的都是几万字的稿子地狱，将这份对游戏的热爱与激情燃烧到最后一刻吧！

文 Lancer 美编 心の永恒

败者之争



继史上最无趣的E3展之后，我们果不其然又迎来了史上更无趣的TGS。这是一届没有任何新作惊喜的TGS，即使算上此前一周召开的Wii U发布会，仍然缺乏首次亮相的大作。在这里感受不到即将世代交替的兴奋，只能感受到厂商们的心不在焉，以及削尖脑袋往低端休闲游戏里钻的无奈与悲凉……

平成赤字王

自从任天堂的股价由巅峰时的7.3万日元跌落至1万日元以下，愤怒的股民们给岩田聪赐了个新封号——“平成之赤字王”。自从1962年股票上市以来，任天堂经历无数风风雨雨，从未出现赤字。而岩田聪在2002年就任社长后，任天堂先是出现季度赤字，随后攀上云端，最后终于跌落地狱，出现史上首次财年赤字。也有股东痛骂岩田聪是“史上最恶瘟神”，全然忘记了几年前任天堂股价坐火箭般直线窜升的美好时光，只看到如今任天堂不断下调的财务预期，以及逢会必跌的股价。一直坐享高福利的任天堂员工们也开始怨声四起。任天堂札幌、冈山分公司被关闭，平常的公费旅行福利被取消，曾以高福利著称的任天堂不再令人艳羡。于是从公司内部到外部，要求岩田聪下台的呼声此起彼伏。

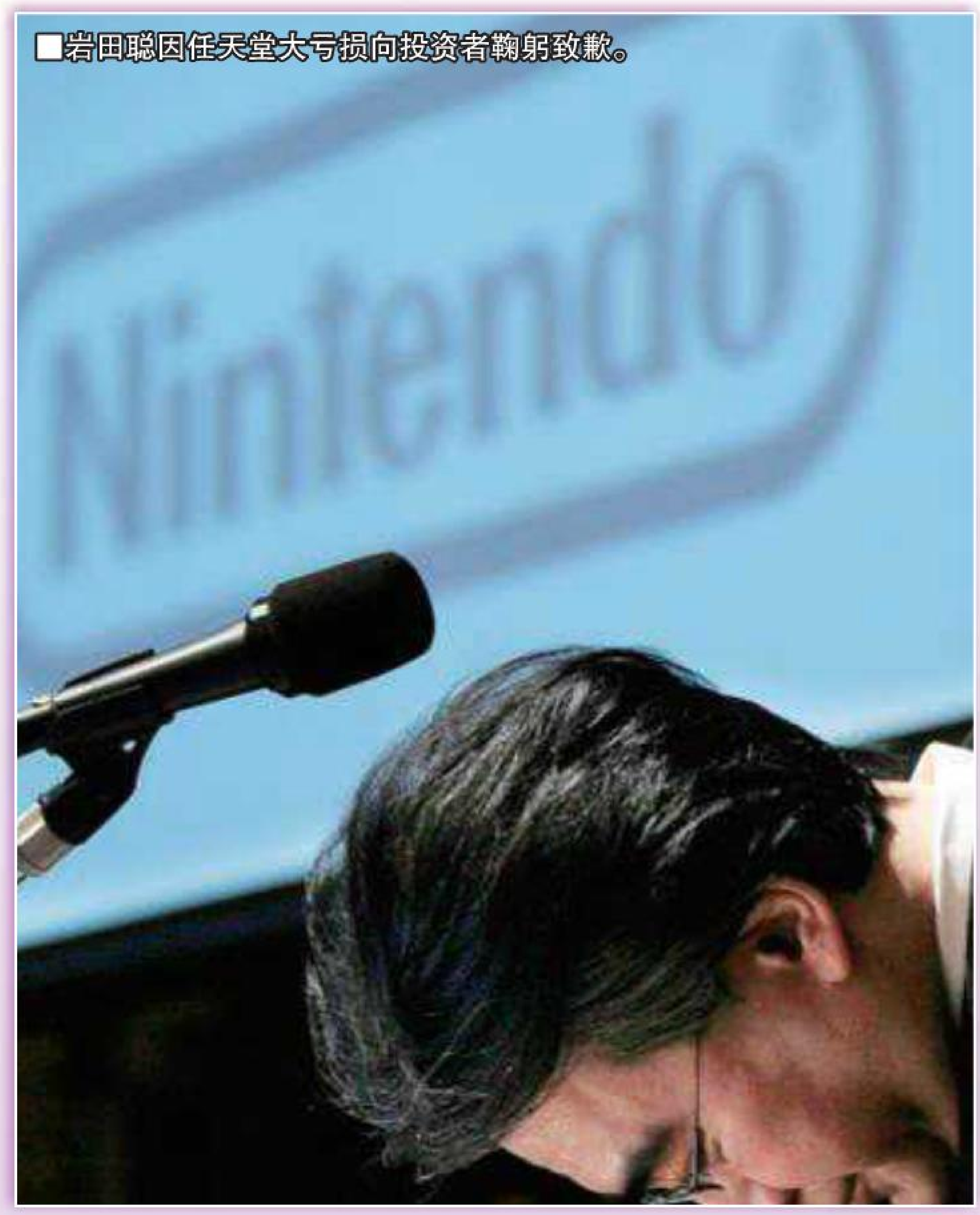
为何“平成之赤字王”至今仍能稳坐社长之位？有谣言说岩田聪与某暴力团关系密切，而任天堂自百多年前创立以来，便与暴力团有着千丝万缕的联系。早些年经营花札时代，暴力团们开设的赌坊是任天堂的主要客户，据传当时京都最大的暴力团“会津小铁会”与任天堂关系亲密。当年横井军平遭车祸身亡，坊间一度流传着“与暴力团关系密切的山内溥买凶杀人”的说法。这一切只是阴谋论者们捕风捉影的无稽之谈，但股东们对岩田聪越来越失去信任却是事实。所幸的是，9月中旬于纽约和东京召开的Wii U发布会不再延续“逢会必跌”的传统，任天堂股票开始了为期一周的大反攻，从8600日元的最低点重新站上1万日元。Wii U的售价基本符合分析家的预期，《新超级马里奥兄弟U》、《怪物猎人3G高清版》这两大首发游戏至少可确保Wii U日本首发的安枕无忧。选择此时抄底的投资者们相信，如今已是任天堂的最恶处境，即使Wii U无法复制Wii的成功，至少可以在很大程度上挽救当前任天堂已经见底的电视游戏业务，任天堂的营收只会反弹，而无法进一步恶化。

这一切的假设前提是Wii U硬件本身可盈利——正如之前任天堂的大多数主机一样。在3DS之前，我们可以毫不犹豫地肯定任天堂不会在硬件销售上做亏本生意。但3DS大降价之后，确实成为任天堂多年来首次亏本卖的游戏机。为避免3DS价格突降导致业界信心流失的历史重演，任天堂极有可能再次忍痛割肉，Wii U可能是继NGC之后任天堂又一部以亏本价首发的新主机。东京CLSA投资公司估算Wii U的盈亏平衡价位为350美元，按目前的价格销售每台会亏损50美元。那么Wii U的首发非但无法拯救任天堂，反而会令亏损加剧。

任天堂最大的资本是多年来暴利经营所积累的140亿美元现金，平摊到其股票上，相当于每股8000日元现金，几乎与其股价相当。这是任天堂的底力，也是其在另一个战场上厮杀的弹药——Nintendo TVii的公布可视为任天堂历史上的重要转折点，是任天堂从纯游戏公司转型为多媒体娱乐供应商的标志。

让游戏机变成客厅多媒体娱乐中心，这是自90年代初3DO出现开始就被广泛热炒的话题。而每一次的多媒体口号最后都化作云烟，游戏机仍是游戏机，附带的影视功能推高了成本，而本身仍是鸡肋。任天堂曾是多媒体战略最坚决的反对者，老社长山内溥曾怒斥索尼与微软用多媒体搅乱了业界秩序。但如今时过境迁，多媒体不再是副业，而是游戏业界在外围巨头虎狼环伺之中求存的必经之路。

iPhone只用5年时间就彻底改变了人类的移动生活方式，将掌机逼向绝境。多功能通用型设备正在大量挤占专用设备的生存空间，掌机、数码相机、MP3、MP4、电纸书……与智能手机功能重叠的电子设备们正逐渐失去其存在意义。非生活必需品们终究敌不过手机这种必需品。下一个5年，同样的整合过程或将于客厅重演。在智能手机之后，下一场风暴是智能电视。正如平板电脑比笔记本更适合人们的移动互联网娱乐需


■岩田聪因任天堂大亏损向投资者鞠躬致歉。

求，智能电视理论上也比台式机更适合家庭网络娱乐。智能电视可视为大型化的平板电脑，将具备强大的游戏与在线影视点播功能，当智能电视在千家万户中普及，人们就没有再购买专用游戏机的必要。那时被取代的不止是游戏机，还有影碟机、有线电视机顶盒，甚至家庭娱乐用的台式电脑。所幸的是，多数家庭不会经常换电视，电视机的更新换代周期比手机长得多。高清电视从出现到普及，花了十几年时间，智能电视要达到普及阶段，至少还要 10 年。这 10 年过渡期对电视游戏是挑战也是机遇。游戏机可让高清电视具备智能电视的一切功能，当电视机行业掀起智能换代潮之时，电视游戏也可借势吸引那些需要智能电视的用户体验，又不愿换电视机的消费者们，而这将会是一个数量上远远超过玩家群体的巨大消费人群。

用游戏机进行影视节目的在线点播，这是 PS2 时代就已提出的功能，到 X360 时代规模已发展至蔚为可观。据统计，美国 X360 用户用 Xbox LIVE 进行视频点播的时间超过在线游戏时间。通过 X360 收看 Netflix 视频点播一度占到全美总网络流量的十二分之一。比起很多电视机顶盒自带的影视点播功能，X360 不仅性能更强，在节目搜索与操作方面都更为便利。Kinect 的语音和体感操作、Bing 搜索引擎等功能的引入，使 X360 的多媒体功能更接近于未来的智能电视形态。

操作界面是当前高清电视机顶盒发展的重要障碍，依赖遥控器的传统操作方式完全无法满足网络时代的需要。智能电视提出的解决方案有两种，一种是类似于 Kinect 的语音 + 体感，还有一种是用智能手机或平板电脑操作，Wii U 类似于后者。当年任天堂以电视遥控器为灵感设计了 Wii 遥控器手柄，Wii U 的平板电脑式手柄就是未来的电视遥控器，任天堂的目标从未与索尼和微软如此接近。

第二屏时代

家庭多媒体并非任天堂所长，但任天堂好在资金雄厚，自己做不到的技术可以委托第三方。TVii 的技术供应商是 i.TV 公司，任天堂在 E3 2011 之后才找到他们寻求技术支持。这只是第一步，接下来任天堂将通过大规模市场宣传倡导“第二屏”的客厅生活方式。

“第二屏”是近年来开始流行的概念。据尼尔森的市调报告，41% 的智能手机用户每天都会一边看电视一边玩手机。于是越来越多的公司开始研究如何将“第二屏”与电视屏幕互动起来，比如查看电视节目表、电视搜索引擎服务、特别节目的观众互动等，i.TV 就是从事此领域的专业公司。“第二屏”技术的关键是如何与电视同步，为双屏概念而生的 Wii U 可解决所有难题，成为第二屏时代的扛旗者。美国任天堂总裁雷吉说：“Wii U 并非平板电脑，而是一种双屏体验，我们的第二屏可以做到平板电脑无法实现的很多事。”除了游戏的“非对称式玩法”外，还可以在收看电视节目时，于掌上屏幕查看节目的相关信息，比如某个物品的详细资料，某个人物的背景信息，网友们的即时评论等等，或者在玩游戏时直接查看对应进度位置的攻略提示。微软的 SmartGlass 也是可解决第二屏同步性的方案，但由于平板电脑并非 X360 必备周边，故而无法达到足够高的使用率，正如 Move 永远达不到 Wii 遥控器手柄的影响力。

美国 GameStop 以“需求量破表”来形容当前 Wii U 火爆的预订情况。为数众多的任饭以及次世代主机（Wii U 基本上已被划分为本世代主机）的遥遥无期决定了 Wii U 的首发必将顺利，但主机的成功关键取决于持续的大作供应，当前 Wii U 能拿出手的原创游戏寥寥无几。除个别制作成本低廉的休闲游戏外，Wii U 首发 4 个月内的游戏几乎为清一色的移植作品。日厂们表面上对财力雄厚的任天堂毕恭毕敬，实际上这种支持仅限于开发成本低廉的掌机游戏。Wii U 对日本电视游戏业最大的正面意义是将提高日厂们开发高清游戏的热情，PS3/Wii U 跨平台将成为今后日本国内电视游戏的主流，这反而让 PS3 间接受益。过去因电视游戏市场规模太小而无法启动的本土向游戏，将可通过 PS3/Wii U 跨平台而问世。欧美高清游戏市场因 PS3/X360 跨平台而繁荣，如今日本也将有两部可并驾齐驱的高清主机。但无论如何，PS2 时代之前的繁荣将无法在日本电视游戏业重现，外围环境决定了大作匮乏的处境将长期存在。今年 TGS 的手机游戏占 7 成以上，过去的末流正成为主流。各大第三方都在将更多资源转移到手机与社交游戏，再除去掌机游戏所占资源，留给电视游戏的资金与人力资源寥寥无几。电视游戏开发成本提高与可投入资源的减少都是不可逆的趋势，这种行业环境决定了电视游戏的数量将不断减少。SE 表示《最终幻想 XIII》的大规模开发体制将终结，Capcom 也表示今后很难再做《生化危机 6》此等规模的大制作。倡导大作主义的欧美巨头也难以维持当前动辄上亿美元的游戏开发成本，育碧表示《刺客信条 III》这种“巨兽级开发规模”正在消亡，EA 与 AB 在 3A 级大作开发上也已疲态尽露。

在如此恶劣的业界环境中，任天堂想为 Wii U 争取 3A 独占大作难如登天，而缺乏为 Wii U 特性打造的大作，Wii U 与 PS3/X360 相比就缺乏优势。虽然任天堂的第一方游戏开发实力强大，但缺乏高清游戏开发经验，不到一千人的游戏开发队伍还要兼顾 3DS 游戏，在一个游戏项目动辄两三百人的高清时代，任天堂能同时开工的 Wii U 游戏数量将极其有限。无奈之下，任天堂唯有将 Wii U 游戏大量外包，以至于《任天堂全明星大乱斗》这种标志性大作都交给了 NBGI。今后 Wii U 的第一方游戏将普遍采取这种外包开发体制，这在一定程度上可以缓解独占游戏不足的问题，同时也有可能牺牲游戏质量，并危及任天堂塑造 30 年的品牌形象。根据历史经验，第三方制作、任天堂出资与发行的游戏鲜有成功案例。任天堂助资第三方开发的非任系独占游戏也难有大作为，区区一个《猎天使魔女 2》就被任天堂发布会视为压轴戏，多少让人有点黔驴技穷的感觉。当今有实力开发 3A 级大作的独立工作室屈指可数，拥有大量核心玩家的 PS3/X360 才是他们的首选，要让他们安排两三百人做 Wii U 独占项目恐怕不大现实。

一般认为每一个世代的电视游戏总市场容量为 2 亿台左右，Wii 基本属于上个世代，而本世代的 PS3/X360 累计销量已逼近 1.4 亿，如果 Wii U 无法争取 PS3/X360 的用户，就只能与这两部后劲仍足的高清机争夺剩下的 6000 万市场，那么 Wii U 的最终销量也许不超过 3000 万。不要指望 Wii 的 1 亿用户整体升级为 Wii U，从近年来 Wii 的软件销量来看，把 Wii 当作健身机的大部分用户恐怕早已流失，还有一部分已升级为 PS3/X360。Wii





U 能否打破 3000 万的市场容量限制，将取决于第二屏概念能否像当年的健身概念一样开拓蓝海，吸引非游戏人群。第二屏确实是未来客厅娱乐的方向之一，但任天堂的技术力令人担忧。在网络时代，日企的种种落后表现有目共睹，日系网络产品的用户体验有多差，使用者心知肚明。网络是任天堂的短板，从形同鸡肋的 WiiConnect24，到比对手慢几拍的 Nintendo Network，任天堂的网络服务永远落后于时代。Wii U 所提出的第二屏体验需要对多种网络服务的高度整合，目前即使是苹果 / 谷歌 / 微软这网络三巨头都尚未做出完美的解决方案，任天堂或将成为第二屏时代的垫脚石。Wii U 为我们描绘了双屏无缝接合的完美体验，但从未供外界体验无线环境下的多媒体与网络操作，实际成品难保不会漏洞百出，以至于意在开拓蓝海的关键功能最终沦为摆设。将拓展市场的希望建立在自己的短板之上，任天堂此战前景堪忧。

利润主义

Wii U 的出现将 PS3 置身于一个尴尬的位置。

TGS 之前，业内普遍期待着索尼以售价下调的超薄 PS3 迎战 Wii U。超薄 PS3 如期而至，价格却保持原位，叫人大失所望。SCEJ 发布会之后，路透社的一则报道道出了原委。报道中说，平井一夫的多项拯救措施均告失效后，电视机部门终于被打入冷宫，索尼集团将会把盈利的希望更多地放在游戏身上。SCEI 总裁安德鲁·豪斯已经向平井一夫拍胸脯保证“今年游戏部门定将盈利”。事实上，上个财年虽然索尼消费产品与服务部亏损 2000 多亿日元，但其下属的 SCE 已实现总计 290 亿日元的运营利润，索尼的目标是在 2015 财年实现游戏部门 1 万亿日元的营业额，利润目标为 800 亿日元。虽然大多数投资者对此目标高度怀疑，但在索尼内部，SCE 确实正被视为集团扭亏为盈的动力引擎。

“不求份额，只求利润”是 SCE 能实现 290 亿日元利润的根本原因。“降价 20%，只为销量提高 20%”——这种赔本赚吆喝的事对索尼来说已经结束，PS3 价格坚挺了两年，终于换来今天的盈利，而市场份额损失得并不是太多。X360 以 50 美元的降价赢得了去年的年末商战，代价却是游戏部门亏损 2.29 亿美元。这一切让索尼坚信盈利高于市场占有率。所以今年的年末商战，索尼不但没有降价迎战 Wii U，反而提高了硬件利润率。超薄 PS3 的生产成本更低，而价格却比现役低配机型略高。今后的 PS3 主力机型仅比 Wii U 便宜 30 美元（日版甚至与 Wii U 价格持平），玩家显然会更倾向于披着“次世代”外衣，还带一个“平板电脑”的 Wii U，而讲究实惠的玩家会选择 200 美元的 X360。PS3 市场份额的进一步降低已可预见。这一切索尼不是看不到——SCEJ TGS 发布会在任天堂发布会一周之后举办，索尼有足够的时间改变定价。但最终对利润的渴求战胜了争夺市场占有率的传统目的。哪怕 PS3 在 Wii U 与 X360 的夹击中销量降入冰点，主要主机不亏本卖，稳定的权利金收入足以确保 PS3 业务的盈利性。PS3 销量再低，当前大多数第三方也不会改变 PS3/X360 跨平台的原则，该有的游戏还会有，该买的玩家还得买，该交的权利金还得交。走自己的路，让别人抢得头破血流，这大概便是 SCE 经营层当前的心态。

“刮胡刀－刀片”的经营模式早已不适宜当今业界生态。亏本卖的 PSP 输给了 NDS，利润率 30% 以上的 Wii 被哄抢，贴钱数百美元的 PS3 无人问津。3DS 用大降价赢得了市场份额，却让任天堂遭遇半个世纪来的首次亏损。SCE 表面上市场份额大跌，实际上却闷声进账 290 亿。PSV 也是基于同样的盈利原则而保持坚挺的价格，但极度低迷的销量让 SCE 始料未及。今年第一财季 PSV 的总出货量只有几十万，软件出货量大概不到 200 万。PSV 的收入低到无法弥补其市场推广成本，导致 SCE 第一财季净亏损 35 亿日元。在 SCE 的盈利之路上，PSV 已成为最大的绊脚石。

SCEJ 将 TGS 发布会的大部分时间交给 PSV，努力用一连串的二三线游戏与移植游戏挽救人们的信心，与 MMV 这种小本经营的小厂手挽手，伴随 PSV 走向迷茫的未来。

盈利至上的原则造成了如今 PSV 的处境。为何索尼不像任天堂一样收买第三方为 PSV 开发大作? 因为索尼要节约开支，保证盈利目标；为何索尼不组织第一方的精兵强将开发 PSV 独占大作? 因为同样的资源用于开发 PS3 游戏能卖得更多，利润更高。我们也不能怪索尼变得鼠目寸光、急功近利。今天的游戏产业与上个世纪大不相同，过去一代新主机上市后，就能看到未来 5 年的业界生态。如今的 5 年足以把沧海变桑田。5 年前 iPhone 刚面世，诺基亚还是手机业老大；5 年后，iPhone 已出到第五代，智能手机已改变人类的生活。5 年前，EA 还是游戏业的老大；5 年后一个腾讯的市值顶得上 20 个 EA、4 个任天堂，低技术含量的网页游戏、社交游戏全面超越高技术含量的家用机大作。在这瞬息万变的业界环境中，放长线不一定钓得到大鱼，用几十亿美元做大了装机量之后，可能会发现整个市场都在消失，几十亿的投入打了水漂。劣币驱逐良币的经济现象正在游戏业界大规模上演，为了赚核心玩家的 60 美元，数百人的精英团队呕心沥血，最后可能还会被玩家的唾沫淹死，而一个垃圾网游可能轻易从煤老板身上赚走几百万。于是曾经专心致志做好游戏的大厂们纷纷丢下节操，投入到休闲游戏的汪洋大海里捞快钱。在这浮躁的行业里，又有哪个厂商敢花几千万美元为用户不到 300 万的 PSV 开发 3A 大作?



灭绝论

近来关于家用机游戏的“恐龙灭绝论”开始在欧美业界盛行，很多从事 3A 大作的开发者认为，为专用游戏机开发的大投资大制作将会像恐龙一样灭绝，家用机游戏无法像好莱坞一样维持超大型项目，因为游戏机的用户始终有限。你可以只花 10 美元看一场电影，却要先花数百美元买一台游戏机，然后再花 60 美元买一张游戏。当娱乐作品的投资达到一定规模，需要成为一种全民娱乐才能收回庞大的投资。所以阻碍游戏成为全民娱乐的专用游戏平台将会消失。由此说来，日本游戏产业不是比欧美落后，而是提前一步进入转型期。也许，曾被发达国家们蔑视的中韩游戏市场才是日本的未来，而正在被蔑视的日本，将会是欧美的明天。

TGS2012通讯社

TOKYO GAME SHOW 2012

TGS2012观众数再创新纪录

从出展游戏的水准来说，TGS2012也许不是最有含金量的一届，但是从观众数量来说，它已经创造了新纪录。据主办方CESA发布的数据，TGS2012共吸引观众22万3753人次，去年为22万2668人次。与往年一样，后两日的公众开放日吸引了汹涌的人潮，9月22日的观众数达到了9万4989人。不过商业开放日的观众人数比去年有所减少。

CESA表示，明年的东京游戏展将于2013年9月19日～22日举办。



TGS出展游戏：手机占七成！



由于智能手机和平板电脑的流行，手机游戏在TGS的存在感逐年增强，今年达到了又一个高峰。据统计，今年TGS展出的游戏总共715款，其中手机与平板电脑的游戏占507款。也就是说TGS2012有71%的游戏来自手机与平板电脑，在这些游戏中，iOS和Android总计365款，其他系统的手机为142款。

虽然传统家用机游戏仍然是吸引观众的主要原因，但其游戏数量相比之下少了很多。PS3的出展游戏共57款，3DS为34款，PC游戏32款，PSP为30款，PSV为24款，X360为24款，Wii和Wii U分别是5款和2款。

日本游戏大赏2012杀出超级黑马

作为每年TGS例行项目之一的“日本游戏大赏”颁奖礼，于9月20日举办。与往年不同的是，这次的大奖获得者不再是商业上大成功的作品，而是一只令人意想不到的黑马——PSV的《重力眩晕》！

“日本游戏大赏2012”的评选作品范围是2011年4月1日至2012年3月31日期间在日本发售的作品，总共有1300款。通过普通玩家投票选出一些入围作品，再由日本游戏大赏评委会评选出最佳作品。《重力眩晕》能在这层层评选中脱颖而出，成为最终大奖的获得者，确实非常令人意外。制作人外山圭一郎上台领奖时表现得欣喜若狂。评委会表示，《重力眩晕》的得奖理由在于其“新规性”与“崭新性”，可以说是为今后的游戏创新投石问路的作品。

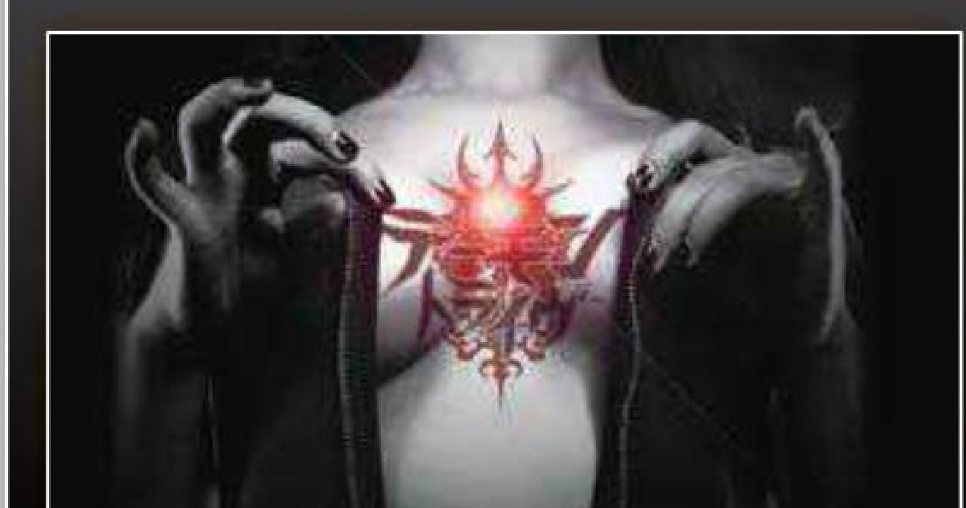
今年的“经济产业大臣赏”颁给了3DS的开发团队，以表彰其对游戏创新带来的全新可能性。值得一提的是，今年的“游戏设计师大赏”获得者并非日本本土作品，而是由华人制作人陈星汉开发的《行》，不过陈星汉本人并未到现场领奖。

“日本游戏大赏2012”的其他优秀奖得主作品为：《上古卷轴V天际》、《新·光神话》、《超级马里奥3D大陆》、《塞尔达传说 天空之剑》、《黑暗之魂》、《最终幻想XIII-2》、《马里奥赛车7》、《怪物猎人3G》、《海贼无双》。



世嘉开发跨平台《恶魔部族》

在TGS开展之前，世嘉开放了一个神秘倒计时网站，到了TGS举办时，倒计时终于结束，游戏名正式公开为《恶魔部族（Demon Tribe）》。目前关于本作的一切未明，游戏截图也未公布，只知道是一款动作游戏，主角可以变身为恶魔作战。从网站的源代码来看，其对应平台应该是Wii U、PSV和PSP。



《龙之信条》最新DLC公开

Capcom在9月20日举办了《龙之信条》的特别舞台活动，制作人小林裕幸公布了游戏的大型新资料片《黑暗再临（Dark Arisen）》，其发售时间未定。此外，在12月推出的免费DLC“求道者的试炼与挑战”中，将会收录“困难模式”和“时间挑战模式”。





PS3《王国之心HD 1.5 ReMIX》2013年发售



在本次 TGS 上，Square Enix 低调参展，出展的游戏不多，值得注意的新作是首次公布的《王国之心 HD 1.5 ReMIX》，本作预定于 2013 年在 PS3 上推出。

《王国之心 HD 1.5 ReMIX》是“《王国之心》系列”首次登陆 PS3，共收录三款游戏并高清化，分别是《王国之心 最终混合版 HD》、《王国之心 记忆之链 HD》，还有一款是《王国之心 358/2 天》，不过该作仅剧情部分高清化。本作将采用日文语音，支持奖杯。





多款TGS参展原创作品获大奖

E3 有官方的“游戏批评家大奖”，而 TGS 的参展游戏官方大奖则是“日本游戏大赏 未来部门”。今年的大奖是由观众从 161 款参展作品中投票产生入围者，再通过评委会评出最后的 11 款获奖者。颁奖礼于 9 月 23 日举办。经过双重筛选的这一奖项既代表了作品在业界的受期待程度，又代表了作品本身的素质。与往年相比，“日本游戏大赏 2012 未来部门”的特点是有不少原创游戏获奖，包括 NBGI 的《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》、Level-5 的《幻想生活》、Square Enix 的《勇气原点》、SCE 的《灵魂献祭》。比起过去清一色的续作获奖，这次原创新作的大胜利多少让人对业界的未来增加了一份信心。其他获奖作品还有《噬神者 2》、《无尽传说 2》《生化危机 6》《潜龙谍影 崛起 复仇》、《怪物猎人 4》、《逆转裁判 5》和《如龙 5》。



▲《灵魂献祭》开发团队上台领奖。

Koei Tecmo:Wii U处理器速度较慢



“《无双》系列”制作人铃木亮浩在 TGS 期间接受记者采访时表示，Wii U 的 CPU 速度和 PS3/X360 相比稍微慢一些，所以对正在开发中的《无双大蛇 2 Hyper》造成了不小的困扰。

铃木亮浩说：“Wii U 与 PS3 和 X360 相比的弱点之一是 CPU 的性能差一些，所以对于《无双》系列，包括《真·三国无双》和《大蛇无双》，当同屏敌人数量较多时，就会因 CPU 问题而影响帧率。不过不要误会，从画面的角度来说，它还是能做出更好的画面。我们的挑战主要是如何让它的画面比 PS3 和 X360 更好。”

换句话说，更大的内存可能会让 Wii U 的游戏画面看起来更好一些，但是因为 CPU 处理速度较慢，因此在帧率方面，Wii U 版会吃点亏。

《超时空要塞》30年纪念新作登场





NBGI 在 TGS 期间举办了“超时空要塞 30 周年纪念舞台活动”，邀请了《超时空要塞 边疆》的声优中岛爱与小西克幸登台并演唱歌曲。

这次舞台活动的焦点是 NBGI 宣布正在开发一款《超时空要塞》新作，本作名为《超时空要塞 30（Macross 30）》，是庆祝系列诞生 30 周年之作，预定于 2013 年发售。本作详情未公布，现场公开了一段简短的动画预告片，系列的多名女主角逐一亮相。本作的口号为“传说的歌姬，就出现在我的眼前？”游戏中可能会实现跨越时代换乘机体的要素。游戏的主题曲将由《超时空要塞》30 周年大赛获胜的新人千菅春香演唱。

《潜龙谍影 原爆点》创造GTA式自由世界

Kojima Productions 在 TGS 期间举办了舞台活动，虽然这次的主要宣传对象是《潜龙谍影 崛起 复仇》，但小岛秀夫也透露了一些关于《潜龙谍影 原爆点》的新情报。

小岛秀夫表示，本作将带给玩家一个真正的开放世界，读盘都是在后台进行的，玩家不会感觉到任何读盘时间。惟一的例外是玩家驾驶直升飞机在空中自由翱翔时，为了调出大规模地图，不得不插入一个读盘画面。本作将会有多个类似于《GTA》的开放世界，这些地区之间就是通过直升机连接起来的。

《潜龙谍影 原爆点》公开的首段预告片来自游戏中的序章部分，这个关卡只是游戏中的一个很小的开放世界。本作有时间概念，从清晨到下午再到晚上，时间是真实流逝的。





《苍翼默示录》AVG版新作公布

Arc SystemWorks 于 TGS 第二日举办了舞台活动，公布了两款新作。首先是根据同人小说《月英学园》改编的游戏。原著是声优杉田智和与编剧御立弹联合创作，故事讲述女主角御月英理为了追寻失踪的哥哥而进入月英学园，卷入了深夜的学园所发生的一系列事件。



更令人关注的是 Arc SystemWorks 的招牌作品《苍翼默示录》将会推出一款冒险游戏，这是其“AVG Project”计划的首部作品，由《苍翼默示录》制作人森利道负责原案，剧本创作团体 SATZ 负责剧本。游戏的对应平台未定，计划于 2013 年春季发售。

3DS《真·女神转生IV》的东帝国与末日东京

Atlus 为本届 TGS 带来的最大惊喜当属 3DS 独占的《真・女神转生 IV》，因为 Atlus 本身并没有独立展台，本作是在世嘉的展台上展出的，不过目前关于本作的消息仍然不多。目前公布的预告片中，可以看到中世纪的街道，但似乎又有现代东京涩谷街头的场景。游戏预定于 2013 年发售。

在游戏中，玩家扮演的是“东帝国”某武士组织的成员，这是一个保持中世纪风貌的国家，而此时的东京早已是末日之后的满目疮痍。东帝国武士使用高科技笼手，可用于召唤恶魔，以及系列标志性的仲魔合成，同时也相当于一个 GPS 装置。游戏分为混沌与秩序两条剧情主线。本作不再采用踩地雷式遇敌，在画面中可以看到敌人。游戏画面中尽量淡化界面元素，让玩家在探索过程中更能融入到游戏世界。


▶中世纪的王国与末日东京在本作的世界里共存。

《梦幻俱乐部5号店》明年开张

在 TGS 的最后一天，D3 Publisher 在现场举办了舞台活动“Dream C Live 2012”，正式公布了《梦幻俱乐部 5 号店》（暂名），以及 PS3 的《梦幻俱乐部 ZERO 特别版》。作为系列正统新作的《梦幻俱乐部 5 号店》目前对应平台未定，现场公布了一段预告片，游戏的发售时间为 2013 年。本作将会有全新的角色与故事。而 PS3 的《梦幻俱乐部 ZERO 特别版》是由 X360 版移植，会增加一些新角色，游戏发售日未定。





《真·三国无双》新作将公开?

在 TGS 的 Koei Tecmo 舞台活动期间，播放了一段“ω-force 完全新作”的影像，本作并非 SCEJ 发布会上公开的《讨鬼传》，其游戏名未公布。从影像中人物的中国风服装，以及面向千军万马准备迎战的姿势来看，似乎是《真・三国无双》的新作。说起来《真・三国无双 6》发售至今已有一年半的时间，目前也确实到了该公布《真・三国无双 7》的时候。

Level-5欲开发《天空之城》



在 TGS 的舞台活动中，Level-5 社长日野晃博表示，他很想与吉卜力工作室继续合作。他说如果有可能的话，他想将吉卜力工作室的成名作《天空之城》改编为游戏。

《轨迹》新作开发中

随着《那由多的轨迹》顺利上市，目前 Falcom 正全力开发下一款《轨迹》新作。Falcom 社长近藤季洋说：“目前我们的大部分员工与资源都分配在《轨迹》新作，我们花费了很多精力，要把它打造为系列最好的一作，这将会是一次巨大的进步，让大家一看就感叹说‘哇！Falcom 真的让《轨迹》系列进化了’。”据称这款《轨迹》新作将会延续《空之轨迹》的战斗系统。

文 星夜 美编 心の永恒

11月18日，电视游戏进入“第二屏”时代

焦点 OUR FOCUS

有不参加TGS传统的任天堂，近年来已形成在TGS之前或者之后召开单独新闻发布会的习惯，以抢夺业界的关注。今年任天堂于9月13日分别在日本和纽约召开新闻发布会，正式公布了Wii U的首发详情。此外岩田聪表示将会在10月上旬再召开一场秋季发布会，届时会有进一步的消息公开。

普通版包含

售价：299.99美元



8GB 内置闪存

感应条　Wii U平板手柄充电器　Wii U本体电源　高速HDMI线

豪华版包含

售价：349.99美元



32GB 内置闪存

平板手柄充电底座　平板手柄支架　主机支架

感应条　Wii U平板手柄充电器　Wii U本体电源　高速HDMI线

赠送游戏

美版11月18日发售	
普通版	299.99美元（不含税）
豪华版	349.99美元（不含税）
欧版11月30日发售	
普通版	230英镑（不含税）
豪华版	270英镑（不含税）
日版12月8日发售	
普通版	2.5万日元（不含税）
豪华版	3万日元（不含税）

*注：购买豪华版除可获得图上所示内容外，还将自动成为“豪华数字促销（DDP）”计划的会员，今后可以优惠会员价购买DLC，有效期至2014年。



Wii U平板手柄

售价：13440日元

有黑白两色可选，以上价格包含Wii U平板手柄充电器一个。从明年开始才会有对应两个平板手柄的Wii U游戏推出。

Wii遥控器手柄Plus追加套装

售价：5250日元

包含Wii遥控器手柄Plus、双节棍手柄、感应条。





Wii U本体纵置支架

售价：315日元

Wii U平板手柄充电底座+支架两件套

售价：1890日元

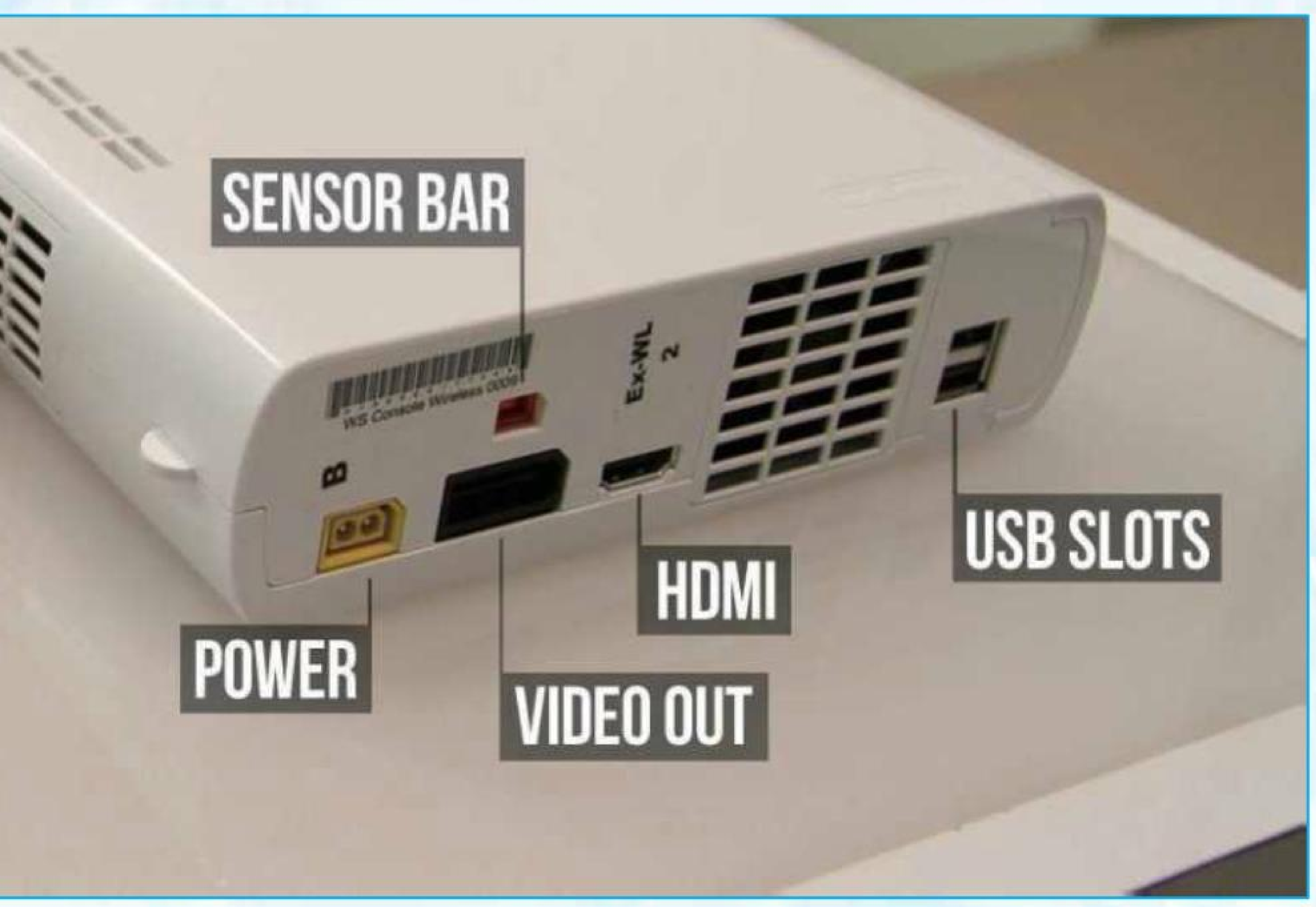




Wii U专业手柄

售价：5040日元

有黑白两色可选，每台主机最多可同时支持4个手柄。



Wii U硬件详情补完

虽然任天堂依旧没有公布Wii U的硬件详细规格，但岩田聪在网络发布会中进一步介绍了一些值得注意的硬件细节。首先是Wii U的主内存为2GB，1GB用于系统，另外1GB用于游戏。作为参照，X360的内存为512MB，PS3为256MB系统内存和256MB显存。虽然有传闻说Wii U的性能还不如X360，但是更大的内存将成为Wii U的一个重大优势。要知道内存太小一向是游戏开发商们对开发家用机游戏最为苦恼的地方。此外，1GB的系统内存也意味着Wii U在网络应用方面有更大的发挥空间，比如可以不中断游戏就顺畅地调用Miiverse、网页浏览器等功能。

Wii U使用的是特有规格的光碟，容量为25GB，由于主内存的容量大，其数据读取速度可以达到每秒22.5MB。Wii U秉承了Wii的低能耗设计原则，最大功耗仅75W，通常运行时的功耗为40W左右。Wii U还使用了一种抑制画面延迟的专用系统，尽可能实现玩游戏时的零延迟。此外，Wii U基本可完全兼容Wii游戏，Wii上下载的虚拟主机游戏也可以在Wii U上运行。另外，任天堂已确认Wii U将会锁区。

内置网页浏览器

Wii U 将会是任天堂有史以来上网环境最便利的主机，利用 Wii U 平板手柄在大电视上浏览网页，是任天堂着重宣传的重要功能。Wii U 内置的网页浏览器使用了 Webkit 技术，即苹果 Safari 与谷歌 Chrome 使用的 HTML 数值演算技术，可以十分轻便流畅地进行网页浏览。

利用 Wii U 平板手柄，在电视上浏览网页将具备前所未有的便利性。由于用户与电视之间的距离一般较远，电视上的一些细小文字看不清楚时，就可以在手柄屏幕上放大显示，而播放视频时，则可在电视上全屏显示，同时又可以用手柄的屏幕浏览其他网页。当你在玩游戏的时候，如果需要上网查攻略，可以在手柄屏幕中调出网页浏览器，页面中的搜索栏会自动输入正在玩的游戏名字，点击搜索即可查找攻略。

Wii U 的网页浏览器支持 HTML5 和 H.264 规格，可尽情使用 YouTube、谷歌地图等功能，但不支持 FLASH。在浏览网页的过程中，可利用手柄内置的陀螺仪功能，上下倾斜手柄，网页就会相应地上下滚动。



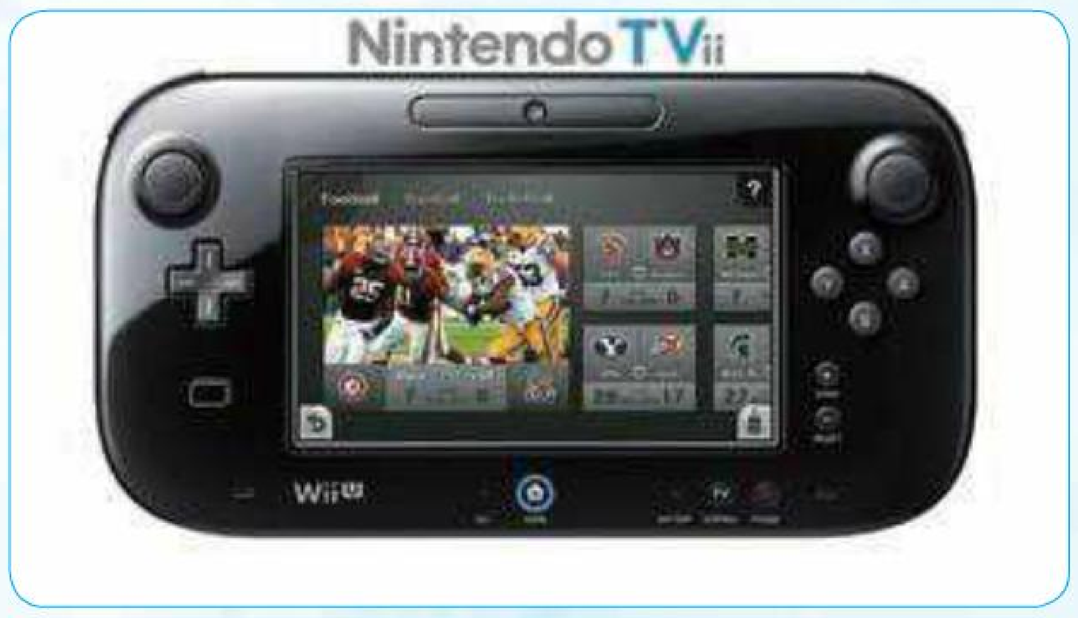




Nintendo TVii：让影视点播更便利

与任天堂以往的任何主机相比，Wii U 在多媒体应用方面更为重视，在线视频点播服务是任天堂重点强调的功能，这就是任天堂所谓的“Nintendo TVii”。

Nintendo TVii 将会利用手柄屏幕，让用户搜索和观赏网络影视节目变得更为方便，实现新概念的“第二屏体验”。你可以在手柄屏幕上浏览节目列表，或者输入要查找的节目名称，找到要看的节目后，相关信息会在手柄屏幕上显示，点击播放，就会在电视屏幕上播出。屏幕上还会显示节目预报、背景资料、赛事信息等内容。Wii U 支持的视频点播服务已确定的有 Netflix、Hulu、亚马逊视频、TiVo 等。还可以通过 Mii 系统为各个家庭成员建立节目单，选择自己的 Mii 形象，就会出现自己喜欢的节目列表。TVii 还融合了社交网络功能（Facebook、Twitter 等），在看电视节目的同时，可以在对应的社交网络页面上发表评论、参与调查或者与好友讨论。





50余款游戏将陆续上市

美日欧三地的 Wii U 首发游戏详细名单目前并未确定，不过可以肯定三地都有超过 10 款的首发游戏。而且在 2012 年 3 月 31 日之前，会有总计 50 余款游戏推出。还有不少未公布的开发中作品值得期待，比如《异度之刃》制作组 MonolithSoft 目前正在开发一款 Wii U 的新作，仍是“《异度》系列”制作人高桥哲哉监制。

Wii U 的首发游戏方面，第一方的两个主力大作是《新超级马里奥兄弟 U》和《任天堂乐园》，而第三方的主力大作是在本次发布会上首次公开的《怪物猎人 3G 高清版》，本作可与 3DS 的《怪物猎人 3G》共用存档，而且可以实现两个版本的连线合作。任天堂还会推出本作与 Wii U 同捆的主机套装，定价为 38850 日元（含 Wii U 专业手柄）。

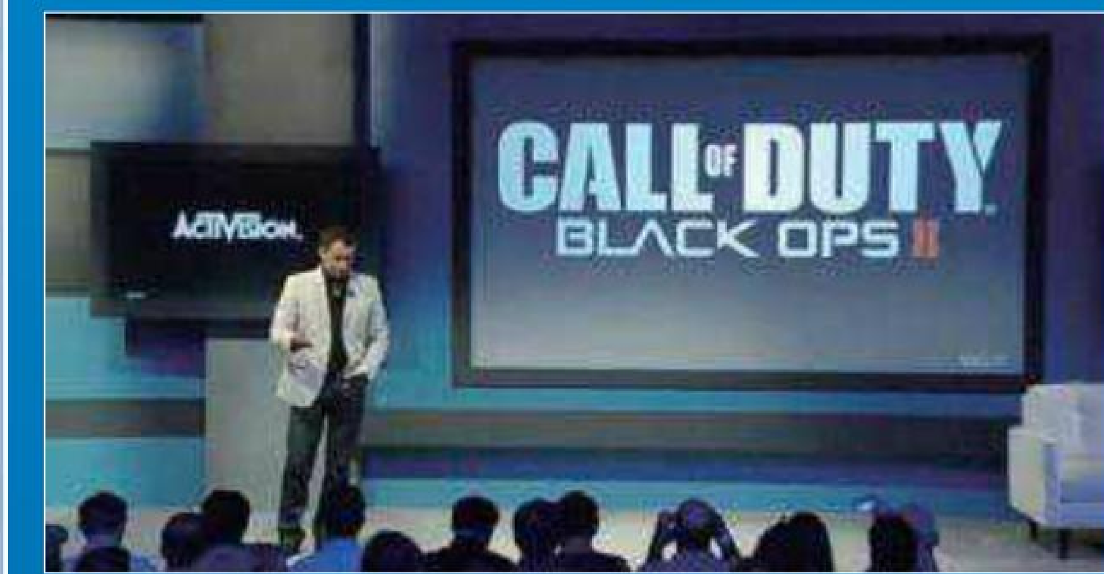


日版 Wii U 首发游戏阵容

新超级马里奥兄弟 U	任天堂乐园
忍者龙剑传 3 刀锋边缘	无双大蛇 2 Hyper
铁拳 TT2 Wii U 版	丧尸U
刺客信条 III	蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版
怪物猎人 3G 高清版	

《COD 黑暗行动2》Wii U版确认

《COD 黑暗行动 2》确认将登陆 Wii U，与 PS3/X360 版相比，本作的重要特点是线下二人游戏模式。利用平板手柄，终于摆脱了电视机分屏的困扰，一个玩家对着电视机玩，另一个玩家对着手柄屏幕玩即可。预计今后这也将成为很多 FPS 游戏的标准做法。在单人玩时，也可以用平板屏幕看地图。此外本作也对应 Wii遥控器手柄和双节棍手柄，以及 Wii U 专业手柄。



《勇者斗恶龙X》Wii U版公测启动

画面全面高清化的 Wii U 版《勇者斗恶龙 X》在 TGS 期间也公开了初步消息。据岩田聪透露，本作可以不使用电视画面，只用平板手柄的屏幕就可以游玩。Wii 版的游戏资料也可以继承到 Wii U 版，而且可以在线上模式直接转移。本作将会在 Wii U 发售后不久开始进行公测，购买 Wii U 豪华版的玩家均可获得公测资格。公测期间的游戏资料可不删档直接继承到正式版。系列制作人堀井雄二表示，Wii U 版《勇者斗恶龙 X》的正式发售时间预计为 2013 年春季。



《猎天使魔女2》独占登陆Wii U

本次发布会最令人意外的新作当属《猎天使魔女 2》。由白金工作室开发的《猎天使魔女》在 PS3/X360 上推出后，虽然销量不算高，但是在核心玩家中有良好的口碑。《猎天使魔女 2》将会是 Wii U 独占游戏，而且是由任天堂发行。原作制作人神谷英树负责本作的质量监督工作，担任本作制作人的是稻叶敦志，导演为桥本佑介，任天堂的开发人员也参与了本作的开发。



游戏引擎免费提供

为提高第三方开发 Wii U 游戏的积极性，任天堂已经联合游戏引擎开发商 Unity，有意为 Wii U 开发游戏的第三方可以免费获得 Unity 的 Wii U 专用版开发套件。Unity 正在成为应用范围最广的游戏引擎之一，尤其受独立小开发商们的欢迎，任天堂此举的主要目的是为了让 Wii U 上出现更多独立开发商的创意之作。Wii U 版 Unity 的工具与其他版本相同，并加入了任天堂的技术支持。

铁拳TT2 Wii U版

WiiU 格斗 ■鉄拳タッグトーナメント2 Wii U EDITION ■NBGI ■无对应周边 ■2012年12月8日

刚刚发售PS3和X360版的《铁拳TT2》在本届TGS上展出了Wii U版，作为会场上为数不多的Wii U游戏，吸引了不少玩家的目光。Wii U版《铁拳TT2》与PS3和X360版的内容基本一致，不过根据任天堂游戏的特点追加了一些独有要素。首先是追加了任天堂角色的COSPLAY服，包括马里奥和路易两兄弟，以及《银河战士》、《塞尔达传说》等众多任天堂名作。此外追加了一个极具恶搞精神的蘑菇模式（MUSHROOM BATTLE），顾名思义，这个模式中会出现经典道具——变大蘑菇，任意一方角色获得之后就会将身体变大，这样就可以使用防御不能的强力攻击。此外也有无敌星这样的防御性道具存在，令对战增添了不少变数。

其实在PS3和X360版的《铁拳TT2》中，在FIGHT LAB中介绍防御不能技时，也曾有一个巨大的冯威出场秒杀玩家。可见这一要素其实早就有了，只是被当作了Wii U版的最大卖点。虽然这个点子比较有趣，但要想吸引真正的格斗玩家来说还是不太现实。





勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族

WiiU 角色扮演 ■ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン ■Square Enix ■无对应周边 ■发售日未定



▲Wii U版的画面非常精美



▲在必要时，玩家可以在设定菜单中将游戏画面转到平板控制器

就在《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族》初公开时，Square Enix就已经宣布本作是一款兼顾Wii和Wii U两个平台的游戏，虽然Wii版早已发售，但Wii U版的细节却迟迟没有对外公布。在本次的TGS上本作的细节终于浮出水面，Wii U版《勇者斗恶龙X》最大的特征便是远超Wii的画面，其解析度达到1920×1080（1080p），并且追加了很多Wii版没有的动态效果，值得称赞。

此外，本作也针对Wii U的特性进行一系列调整，当玩家有时而不能待在电视机前时，可以在游戏的设定菜单中将游戏画面转到Wii U的平板控制器上继续游戏，这样就不怕在玩游戏时和家人抢电视，甚至可以躺在床上舒服地进行游戏。

101勇者

WiiU 动作 ■The Wonderful 101 ■Platinum Games ■无对应周边 ■发售日未定

作为名制作人神谷英树的全新作品，本作在E3上以《Project P-100》这个暂名公布时便引来了不少玩家的关注。登陆Wii U平台，使用类似《皮克敏》的游戏方式等崭新元素都令人眼前一亮，莫非擅长制作动作游戏的神谷终于也要换一换口味了？

如今，本作终于公布了正式名称《101勇者》（The Wonderful 101），但关于更详细的游戏内容则仍然没有公布，目前游戏的最新情报都来自于全新的游戏预告片。在这段预告片中，我们可以看到游戏的基本形式并不是传闻中的《皮克敏》式即时战略，其本质上仍然是一款动作游戏，在操纵勇者们组成的团队时，玩家甚至可以作出许多动作游戏中的标志性动作，例如将敌人浮空，并且在空中进行追击这种带有明显神谷风格的战斗方式让游戏的感觉为之一变，加上主要角色造型让人想起了神谷的名作《红侠乔伊》，可以肯定本作并不是一款简单的策略游戏，快速输入指令和灵活地在不同的“变形攻击”（Morph Attack）状态之间转换将是本作的系统核心，不同的变形将对应不同的敌人弱点，同时因为变形攻击会消耗能量，玩家在必要时还必须脱离状态换用“团队攻击”（Team Attack）这种低威力但能够积蓄能量的攻击方式来填充因为缺乏能量而出现的伤害输出真空时间。针对平台特性，本作也加入了一些符合Wii U设计的游戏元素，例如玩家可以利用Wii U平板控制器观察电视屏幕上无法显示的区域，从而解开谜题。

因为本作还支持多人合作，所以实际游戏中应该不会强制玩家使用Wii U平板控制器，但用Wii双节棍手柄又要如何实现必须在屏幕画出图案才能发动的变形攻击目前还尚不清楚，相信随着Wii U发售日的来临，关于游戏的情报也会逐步增多，各位喜欢神谷英树的粉丝们可以尽情期待。





◀爽快的浮空追击预示着本作的动作元素比例相当高。



■及时变换克制敌人的形态可以让战斗过程变得更为轻松。



■除了用于战斗，变形攻击也可以帮助玩家到达不同的地方，甚至完成解谜。

无双大蛇2 加强版

WiiU 动作
■无双OROCHI2 Hyper ■Koei Tecmo
■无对应周边 ■2012年12月8日







善于各种移植的 KT 这次为 Wii U 带来了《无双大蛇 2 加强版》，素质令人惊异地不错。这除了和原作本身就有较高的素质有关以外，Wii U 的强化也值得称赞。

首先，从角色方面来说，这回 Wii U 版又追加了两名新角色，他们分别是原创角色神农（也就是传说中尝百草的那位），以及来自“《忍者龙剑传》系列”的红叶（造型取自 PS3《忍者龙剑传 Σ2》）令玩家大呼过瘾。

模式方面这回主打的是对战模式，最多支持 3 对 3 的战斗，不同角色之间相性不同，从而带来各种正面或负面的效果，有点类似于卡牌游戏。不过目前尚不清楚是否能通过网络进行对战。

游戏对 Wii 平板手柄的活用值得一提。单人游戏时，手柄上的屏幕将显示实时地图，省去了玩家经常要暂停打开菜单的麻烦。（本次 TGS 的试玩版中此功能未开启。）而在双打时，手柄上的屏幕将显示 2P 的实际游戏画面，这样就解决系列一直存在的双打分屏问题，值得称赞！对于没有玩过本作的人，本作绝对是值得一试的。







神农

◀中国古代湖北随州一带的部落首领。在神话中被称为炎帝，位列三皇五帝之一。传说他既是太阳神，又是农业和医药的祖师。在与他相关的众多传说中，最有名的是“神农尝百草”，为此一直受到后世的敬仰。

红叶

▶最早于NDS版《忍者龙剑传 龙剑》中登场，和隼龙一起成长于忍者之里，在姐姐死后作为隼龙的助手存在。后来在PS3版《忍者龙剑传Σ2》中成为可操作角色，虽然身手远不如隼龙，但手中的薙刀依然有莫大的威力。

怪物猎人3G HD版

WiiU 动作
■モンスターハンター3 G HD Ver. ■Capcom
■无对应周边 ■2012年12月8日



2012 年 9 月 13 日，任天堂发布会上爆出一则惊人消息，以 3DS 版为基础制作的《怪物猎人 3G HD 版》将登陆任天堂的新主机 Wii U，并作为首发软件，于 2012 年 12 月 8 日和 Wii U 一起与玩家见面，同时还有一款售价为 38850 日元的同捆版发售（折合人民币 3152 元）。本作支持和《怪物猎人 3G》进行存档互换，之前已经购买 3DS 版的玩家可以将 3DS 的记录拷贝到 Wii U 上继续游戏，不用担心再度回到那终日和矿石打交道的“开荒地狱”中。

和之前登陆 PS3 平台的《怪物猎人 携带版 3rd HD 版》一样，本作同样是以掌机版的《怪物猎人 3G》为基础制作，在原作的基础上对画面进行了大幅强化，不仅画面比例改为 16:9，还针对 Wii U 的特性做出一系列调整，例如当玩家使用经典手柄进行游戏时，Wii U 的平板控制器就能充当 3DS 下屏的作用，玩家可以将地图、快捷物品栏、通信栏等界面元素放入平板控制器中，这样既不会挡住画面，也能在需要的时候马上用手触摸平板控制器调用，十分方便。

当然，除了高清化外，本作最吸引玩家的地方莫过于支持网络联机，当初《怪物猎人 3G》就是因为仅支持面联而让不少玩家苦不堪言，制作组精心设计的港口也毫无用武之地，本次凭借 Wii U，各位猎人玩家终于能够和世界各地的好友共同游戏了。本次的 Wii U 版除了支持 Wii U 之间的网络联机外，还支持 Wii U 和 3DS 进行线下联机。不过从 Wii 版《怪物猎人 3》的表现来看，任天堂的网络构建实在有些不尽人意，不仅使用盗版、修改存档的玩家可以正常上线游戏，掉线问题也让人头疼，相信有不少玩家都体验过将煌黑龙全破，在挖素材时掉线的滋味。如果到时 Wii U 的网络有较大改善，那么本作还是绝对值得一试的。



▲《怪物猎人3G HD版》同捆版所包含的内容

▼网络联机要素是本作的最大卖点



TGS现场试玩感受

虽然任天堂缺席本届 TGS，但 Wii U 游戏依然可以在会场上玩到，只不过数量不多，只有《无双大蛇 2 加强版》、《铁拳 TT2 Wii U 版》、《三国志Ⅹ Ⅱ》等少数几款。不过这并不妨碍我们抢先体验 Wii U 的部分魅力，下面就来看看编辑们的感受吧！



虽然距离公布已经有很长一段时间，但之前一直没机会亲自接触老任的这台新世代异质家用机，直到今年的 TGS。将 Wii U 的平板控制器握在手中的感觉起初并不是很适应，习惯了传统手柄后会感觉左右手之间的距离过长，这样的设计带来最直接的反应就是，右手会去不自觉地在控制器上摸索键位。相比普通的手柄，平板控制器的键位分布明显会“空旷”不少，一些例如 START 或者 SELECT 这样的按键就需要用眼睛去寻找而不是用手指去摸索。不过相信这些问题在玩家适应了一段时间后能够解决。

要说 Wii U 平衡板给我最深刻的第一印象，那应该当属控制器的屏幕，比起刚公布时的半成品，这次 TGS 上 Wii U 试玩机的屏幕无论是亮度还是分辨率都有很大进步，丝毫不逊色于如今硬件性能最强的 PSV 掌机，非常令人满意。从 NGBI 展台的 Wii U 版《铁拳 TT2》实际体验来说，游戏在电视屏幕以及控制器屏幕上的画面表现几乎无异，整个控制器的重量也比想象中要轻，拿到手上不会感觉到疲劳。Wii U 的十字键、摇杆以及 ABXY 按键的结构与手感与 Wii 完全相同，只是长方形的控制器本身握在手上不如其他流线型的人体工学手柄那么顺手，稍稍显得有点变扭。《铁拳 TT2》的 AB 键分别为右脚、左脚，XY 键则为右拳和左拳，右摇杆换人，除了这些传统的操作之外，玩家还可以使用控制器的触控屏来实现“一键出招”——这是因为游戏将一些指令原本很复杂的招式设置在了屏幕中，玩家在游戏的同时只要轻轻触摸屏幕上的指令条，其操作的角色就可以完成对应的指令。虽然这样的设定对于核心的格斗游戏玩家可谓毫无大用，但对那些不擅长格斗游戏复杂操作的 LU 玩家群体无疑是不小的福音，而这也符合 Wii U 的产品与消费人群定义。整体上来说，Wii U 版《铁拳 TT2》的游戏画面与内容都和已经发售的 PS3/X360 版没有差距，不同之处是老任给本作的角色带来了一些例如马里奥服装、路易服装等等的联动换装要素，而且在本次的 TGS 试玩版中，只要我们碰到场景内随机设置的蘑菇，玩家的身体还会和马里奥一样突然变大，算是博 FANS 一笑的搞笑元素。巨大化状态的角色招式伤害不变，但判定有变化，比如因为身体变高，普通的中段攻击就打不到“矮小”的对手了……







在 KT 展台试玩《无双大蛇 2 加强版》，于是终于有幸提前摸到了这款备受关注的次世代主机。现场试玩用的是平板手柄，上手的第一感觉是比想像中轻很多，之前玩家所担心的“臂力小的人会拿不动”等问题并不存在。平板手柄上屏幕的画质不错，不过在《无双大蛇 2 加强版》试玩中上、下屏显示的画面基本相同，而且没有用到触摸功能，因此那种频繁低头再抬头的场景没有出现，具体感受也就无从说起。

本人玩过几作家用机上的《无双》，用 Wii U 手柄玩本作时感觉到了很明显的不适应，特别是右手的操作，感觉很别扭，右摇杆在右边四个功能按键的上方，靠近手柄的上方边缘，在游玩中需要更换支撑点，再加上现场没有支架可以利用，因此本人在游戏的过程中能不用右摇杆就尽量不用。幸好本作用到右摇杆的地方不太多，不过射击游戏是离不开右摇杆的，这样的手感可能会影响到水平的正常发挥。综合考虑一下，相比于传统家用机手柄，Wii U 平板手柄的手感与掌机相似，相信掌机玩得多的玩家应该会更快适应。



简单试玩了一下《无双大蛇 2 加强版》，电视屏幕和平板手柄屏幕显示的内容是一致的，画面中规中矩。平板手柄给我的感觉更像是一台体积较大的掌机，但重量并没有想象中的沉，试玩了 15 分钟后，手部尤其是手腕的地方完全感觉不到劳累，方向键以及其他按键的手感都不错。不过玩《铁拳 TT2 Wii U 版》时，就很难精确输入复杂的出招指令，相信这点大家就算没玩到也能有所体会。

Wii U 给我的总体感觉是非常适合家里只有一台电视机的玩家，这样一来玩游戏时可以直接拿着平板手柄进行游戏，既不需要坐在电视机前，也不用和家人抢电视（笑）。而且除了显示和电视屏幕一样的画面之外，平板手柄的屏幕还能有更多的用途，值得期待。

调查：玩家对Wii U的购买欲望

从 X360 于 2005 年末发售开始算起，这一代家用主机马上就到第 7 个年头了。作为新一代家用主机中率先登场的 Wii U，虽然在硬件方面没有表现出远超 X360、PS3 的实力，但凭借任天堂自家一大批有号召力的作品，以及结合各种新玩法的独特理念，对于广大玩家来说还是极具吸引力的。如今随着发售日的临近，Wii U 的全貌已经完全呈现在我们的眼前，你是否愿意第一时间将它“娶”进门呢？游戏机实用技术官方微博在新浪微博和腾讯微博进行了有关的调查，此外还向 5 位很具代表性的嘉宾发放了问卷调查，他们曾在本刊“人生赢家”、“游戏姬”栏目中登场过，大家想必都不会陌生，下面首先让我们先来看看他们的发言吧！



问题 1：Wii U 这台主机是否有令你眼前一亮的地方？比如外形、玩法等等。
问题 2：已公布的 Wii U 游戏阵容中，有没有你比较期待的？
问题 3：你有没有购入 Wii U 的计划，会选择首发入手吗？
问题 4：Wii U 的重要理念之一是将便携机的属性与传统家用机相结合，显然这是在手机游戏、社交游戏渐成主流的大环境下应运而生的，你是否看好这一理念呢？
问题 5：Wii U 机能与 PS3 和 X360 接近，但索尼和微软的下一代主机在机能上应该会有较大的提升，Wii U 和它们届时将仍会存在机能差距，你是否觉得 Wii U 能像其前辈 Wii 一样出奇制胜？



哈鹏

中国剑道国家队队员，资深影视美术指导、导演，玩龄二十年以上的电视游戏玩家，曾多次为本刊供稿。即将远赴意大利参加剑道世锦赛，为国争光！

问题 1：外形结合了手柄与掌机，更接近平板电脑这一点的确很有想象力，而且加入了触摸控制，这些都是目前最流行的方式。但确实谈不上眼前一亮，自从 iPad 引发了平板电脑热潮后，类似的设计方式已经层出不穷了，甚至可以说这款主机上的按键看上去还有点逆高科技。就算手柄能单独作为掌机使用，它也确实太大了，没办法插进裤兜里就不能叫便携。

问题 2：当然有！这个名单几乎涵盖了所有的热门游戏系列，阵容非常强大，无论你喜欢什么类型都必然有一款适合你。值得注意的是这次没有以低龄化为主，说明 Wii U 很重视成年玩家市场。

问题 3：首发没有购入的计划。未来购入的话，也会是出于家人的需求吧。

问题 4：这个方向无疑是正确的，这是当今大势所趋，人的娱乐方式从来都是和生活方式息息相关的，特别是 4G 移动网络即将普及的时代，便携领域将是未来最繁荣的市场。

问题 5：这似乎是任天堂的一贯策略了，低成本低售价，然后在差异化的市场中寻找属于自己的蛋糕。可以想象下一代主机必然伴随着 3D、4G 这些新技术而发生质的改变，但也应注意到全球的游戏业都进入了一个迷茫期，缺乏划时代的产品，Wii U 在这方面是一次很好的探索，但也可以肯定的说，它还难以描绘一个革命性的未来。



王涛

资深玩家，央视体育频道《天下足球》编导、记者，北半球电影工作室创始人之一。深受玩家喜爱的《实况足球》的中文解说。

问题 1：倒是没有眼前一亮，因为对任天堂的思路已经很熟悉，这一次并没有太多惊喜。但是我对玩法蛮期待的，当初 NDSL 刚出时，根据触摸屏开发的一系列游戏给我印象深刻，《瓦里奥制造》什么的，曾经让我通宵不眠。

问题 2：《新超级马里奥兄弟 U》是我最期待的，也会是我购机的理由吧。其他一般，《丧尸 U》如果有新玩法也比较期待，难道能让玩家直接啃人？哈哈。“《COD》系列”也是必买的。

问题 3：估计会，价格合理，就会首发入手。

问题 4：不完全看好，我倒是觉得加上手机功能，就完美了，哈哈。现在电视游戏机的用户萎缩得厉害，就是因为手机和平板用户，那游戏厂商也应该相应反击。

问题 5：其实 Wii 的寿命就挺短的，有些昙花一现之感，不过如果坚持游戏性，他还是会长期存在下去。但是还是希望任天堂别打时间差，还是真正地赶上次时代的主流硬件性能。不过，鱼与熊掌不可兼得吗……



段文凝

留学日本的电视女主播，NHK 教育频道《电视学中文》节目主持人。喜欢休闲游戏，女性玩家的代表。

问题 1：感觉它集合了许多当下流行的元素。手柄像平板电脑，但摇杆和按键的凸起，却又没有平板电脑的轻薄。操作……感觉有点儿复杂啊。

问题 2：《任天堂乐园》、《铁拳 TT2 Wii U 版》、《Wii Fit U》、《皮克敏 3》。

问题 3：不会，因为不知道这样的设计是不是真的会好玩。旧游戏对应新设计，会不会水土不服？所以先观望一下。

问题 4：是否具备便携性，还不好下定论吧。不希望游戏越做越复杂，玩家会很重视所谓的“理念”么？好玩儿才是最重要的。

问题 5：不好说，Wii U 的定位现在还有点儿看不懂。



韦正

电视剧《爱情公寓》系列总导演，作品充满独特的都市感及幽默气息，深具时代感和可看性，同时也是游龄 20 年以上的资深玩家。

问题 1：新的触控手柄是一个大胆的尝试，能否在易用的基础上提升游戏性，拭目以待。游戏本身能否充分运用新的操控方式是一个关键。新平台独占的游戏，与手柄结合紧密的话会有效提升游戏机的用户黏度。

问题 2：《新超级马里奥兄弟 U》、《任天堂乐园》、《忍者龙剑传 3 刀锋边缘》、《无双大蛇 2 Hyper》、《铁拳 TT2 Wii U 版》、《COD 黑暗行动 2》、《Wii Fit U》。

问题 3：暂无，观望。

问题 4：理念赞同，但目前的手柄如果不能脱离主机独立运行，则体现不出便携机游戏的属性，在与智能手机游戏的直接竞争中将仍然处于劣势。Wii 的本质并未改变。

问题 5：“Wii U 仍将获得一席之地，但玩家对其过高的期望注定它不会像当初的 Wii 一样有如此巨大的惊喜和里程碑式的意义。



晚香玉

网络人气舞姬，留学英国的资深 ACG 人士，游戏方面也涉猎甚广，属于比较核心向的女玩家。

问题 1：手柄上面有个小屏幕感觉挺有意思的，能够完全向下兼容的话感觉买了也不是很亏。

问题 2：《猎天使魔女 2》！！！其他我倒没什么很大兴趣。

问题 3：因为《猎天使魔女 2》要出在这个平台，我开始犹豫要不要买了。暂时没法决定首发要不要入手，但是会去了解进一步信息。

问题 4：如果能够达成目标的话当然很好呀。好像平时工作比较忙，回到家也有一大堆杂事，周末也有很多安排，要抽空坐在电视面前打游戏真的很难找到合适的时间。但是对我来说家用机一大魅力又在于高清画面，便携机屏幕还是太小了。不过如果能够实现的确是很吸引玩家的。

问题 5：因为个人兴趣限制，我对那些相对休闲的游戏不大感兴趣。但是我觉得一直以来任天堂给我的印象并不是以高清和机能占长，而是新颖的游戏方式和特别的理念。我觉得任天堂应该不会摒弃自己长处和对手竞争，而是会两者兼顾，并头发展。能不能出奇制胜不好说，但是至少《猎天使魔女 2》的的确确是让我动心了……

本刊官方微博在腾讯微博和新浪微博发起了投票调查，主题为“Wii U 主机年末就要发售了，你会购买吗？”，截止到 9 月 26 日下午 2 时，有 369 名用户参加投票，只有 20.05% 的投票者表示会购买 Wii U 主机。值得一提的是在一开始表现出购买欲望的人的比例远高于这一最终结果，但在 Wii U 主机确定锁区的消息传来之后，这一比例便呈直线下降，看来最近港台版 3DS 锁区的消息对于国内玩家的影响是巨大的。

首发就入！	13 (3.52%)
首发伤不起，但以后必入	61 (16.53%)
目前暂无购买欲望，观望中	157 (42.55%)
肯定不买	138 (37.40%)



位于美国南部的德克萨斯州是 FPS 产业的摇篮,《毁灭战士》《毁灭公爵》《雷神之锤》等如雷贯耳的知名品牌均诞生于此。在这片黄沙之地，剽悍的兰迪·彼奇福德建立了自己的 FPS 公司，制作出同样剽悍的《边境之地》。这是一个属于牛仔,属于德州人,属于荒野世界的传奇。

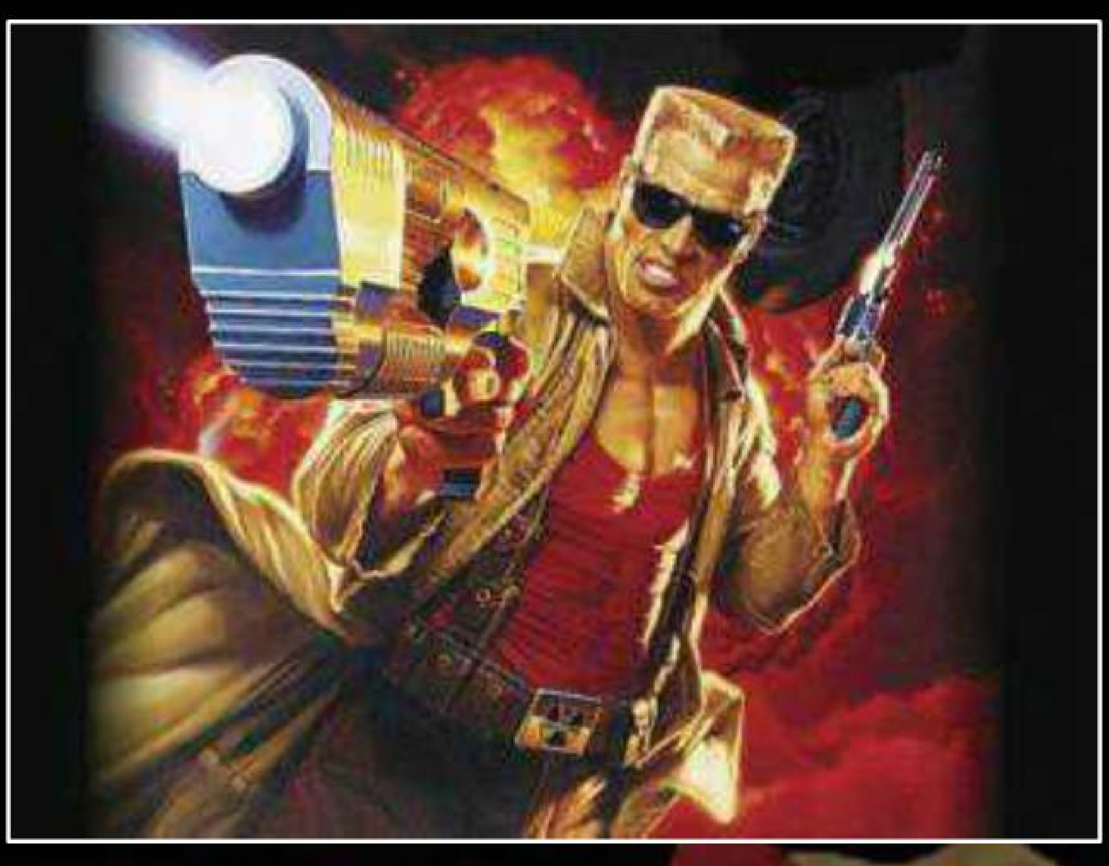
德州牛仔——Gearbox的射击路

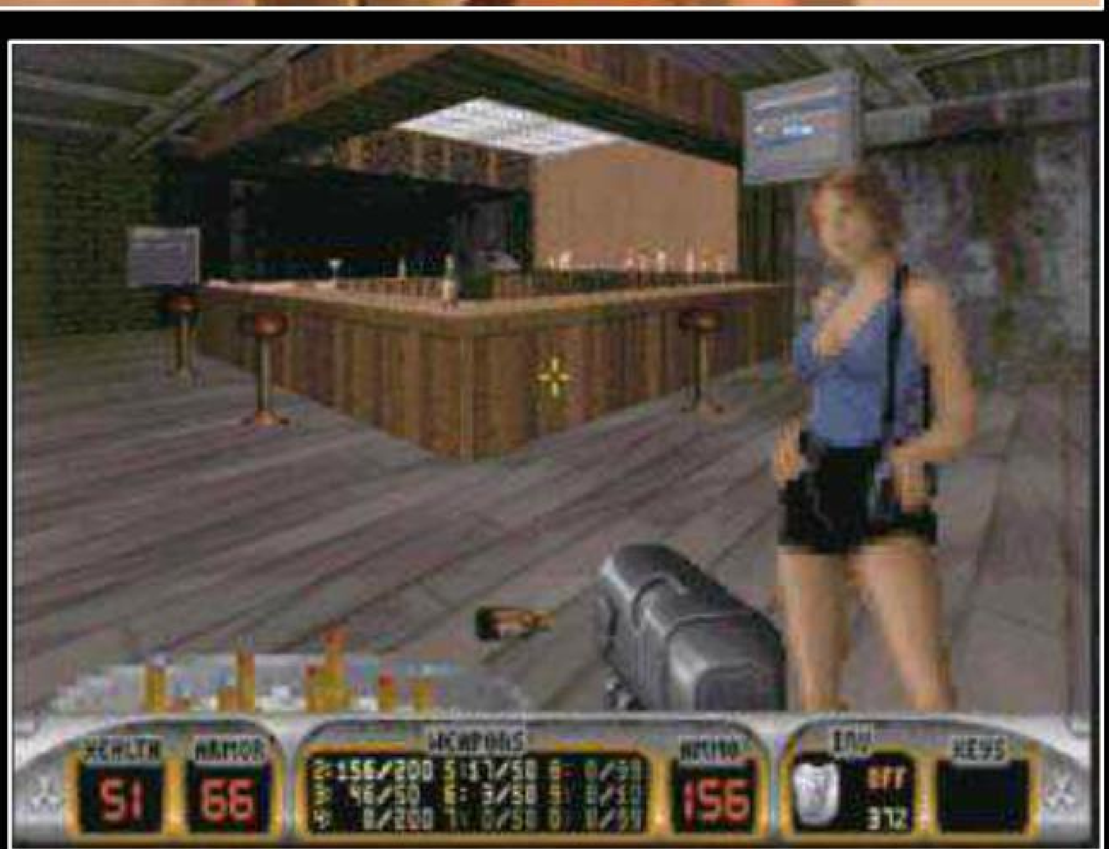
生于豪门

论资排辈，Gearbox 的创始人兼 CEO 兰迪·彼奇福德算得上是业界第一批制作 FPS 的人。跟其他纵横江湖的电脑神童一样，兰迪从小学就迷上了编程，在 11 岁时，他就为古老的 CPM 操作系统编写了平生的第一部游戏。大学期间，他又迷上了魔术，自学成才的兰迪成为了一名专业魔术师，经常在好莱坞的各大剧院进行演出。当时洛杉矶的游戏产业并不发达，大学毕业后的他一边表演魔术，一边为游戏公司打零工。兰迪虽然想在游戏圈发展，但他也想要一份薪水丰厚的工作，如果没有合适的制作组，他很可能会以魔术师的身份在洛杉矶打拼一辈子，制作游戏只能算赚外快的业余爱好。在他 24 岁的那一年，机会终于来了。达拉斯的 3D Realms 发出了邀请，愿意给他一份工资肥厚的工作，兰迪终于成了全职游戏工作者。

3D Realms 原名 Apogee，是当年德州最大的游戏公司，也是 90 年代美国本土游戏界传奇的发源地，id software、离子风暴等 FPS 祖师爷都衍生自此地。Apogee 的创始人斯科特·米勒和乔治·布罗萨也是两位编程高手，前者负责营销业务，后者则是开发组的总指挥。米勒率先为游戏界引入了共享软件模式，他将游戏的一部分关卡上传到网络供其他人随意下载，对作品感兴趣的人可以通过打电话和论坛发贴的形式向 Apogee 订购完整版。这种模式就是今天游戏试玩版的前身，商业意识相当超前。米勒最大的成功莫过于扶持 FPS 之父约翰·卡马克，当年还是个毛头小子的卡马克在 Apogee 的帮助下，通过共享软件的形式卖出了十万套《指挥官基恩》，赚到了第一桶金。经过米勒的劝说，卡马克自立门户成立 id software，并推出 FPS 鼻祖《德军总部 3D》，获得空前成功。在这段时期内，作为 id 的发行商，Apogee 与卡马克的关系走的很近，id 甚至把制作《德军总部》续集的权力交给了他们。然而，随着 id 的游戏越卖越火，Apogee 这种纯手工订货的零售渠道变得越来越不靠谱，到了《毁灭战士》的开发阶段，对此大为不满的卡马克终于和 Apogee 分道扬镳。





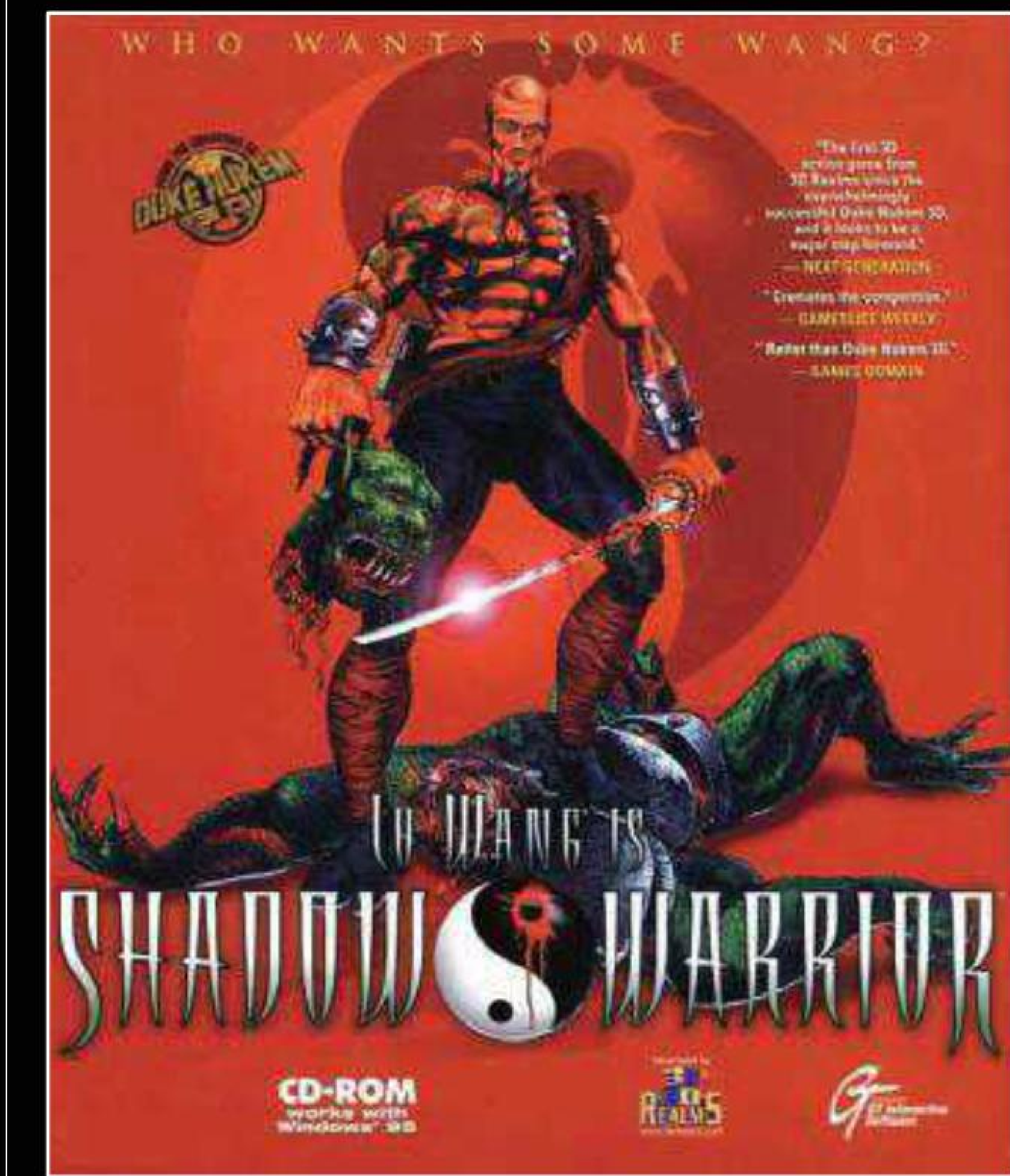


▲枪与性感美女还有唯我独尊的态度是公爵独特的个人标志。

id 出走后，Apogee 失去了最大的摇钱树，公司上下并未陷入消沉，反而以更饱满的热情投入到与 id 的正面竞争当中。1994 年，Apogee 更名为 3D Realms，代表着进军 FPS 产业的决心。公司之前最著名的品牌是《毁灭公爵》，这



是一款类似《洛克人》的 2D 动作射击游戏，布罗萨的制作组却将其进化为 FPS 作品。1996 年的《毁灭公爵 3D》推出后立刻引起轰动，从技术的角度来看，《毁灭公爵 3D》并不是真正的 3D 多边形游戏，它与 id 的《德军总部 3D》和《毁灭战士》类似，都是利用拉伸缩放贴图产生立体感的伪 3D 作品，SFC 就能实现这样的效果。本作成功之处在于其独特的幽默感。id 的 FPS 太过严肃压抑，沉默寡言的无名士兵在晦暗的地牢里穿行，面前只有杀之不尽的狰狞魔鬼，游戏时间一长，难免让人乏味。《毁灭公爵 3D》则截然不同，布罗萨以斯瓦辛格等动作演员为参考，塑造出了公爵这样一位个性张扬、唠叨不停、出口成脏的明星，猪头人等滑稽搞笑的怪物也让人过目不忘。《毁灭公爵 3D》的场景相当丰富，从繁华的好莱坞影城、拥挤的火箭发射场到壮观的太空战舰，一应俱全。关卡的互动性很高，电话厅可以打通，围墙可以砸烂，手痒了还能在俱乐部打上几盘乒乓球，再把拍子砸的稀烂。站在洗手间里，镜子会反射出主角的形象，公爵则自然自语道“我真他妈帅”，让玩家忍俊不禁。这些细节在今天或许算不上什么，但在 1996 年足以震惊业界。3D Realms 的 Build 引擎虽然使用伪 3D 技术，但其细节比《毁灭战士》更为先进，主角可以跳跃，关卡有真正的多层结构和高低差，可以使用火箭筒等强力武器把墙体炸烂，多人模式更有喷射背包等有趣的装备。



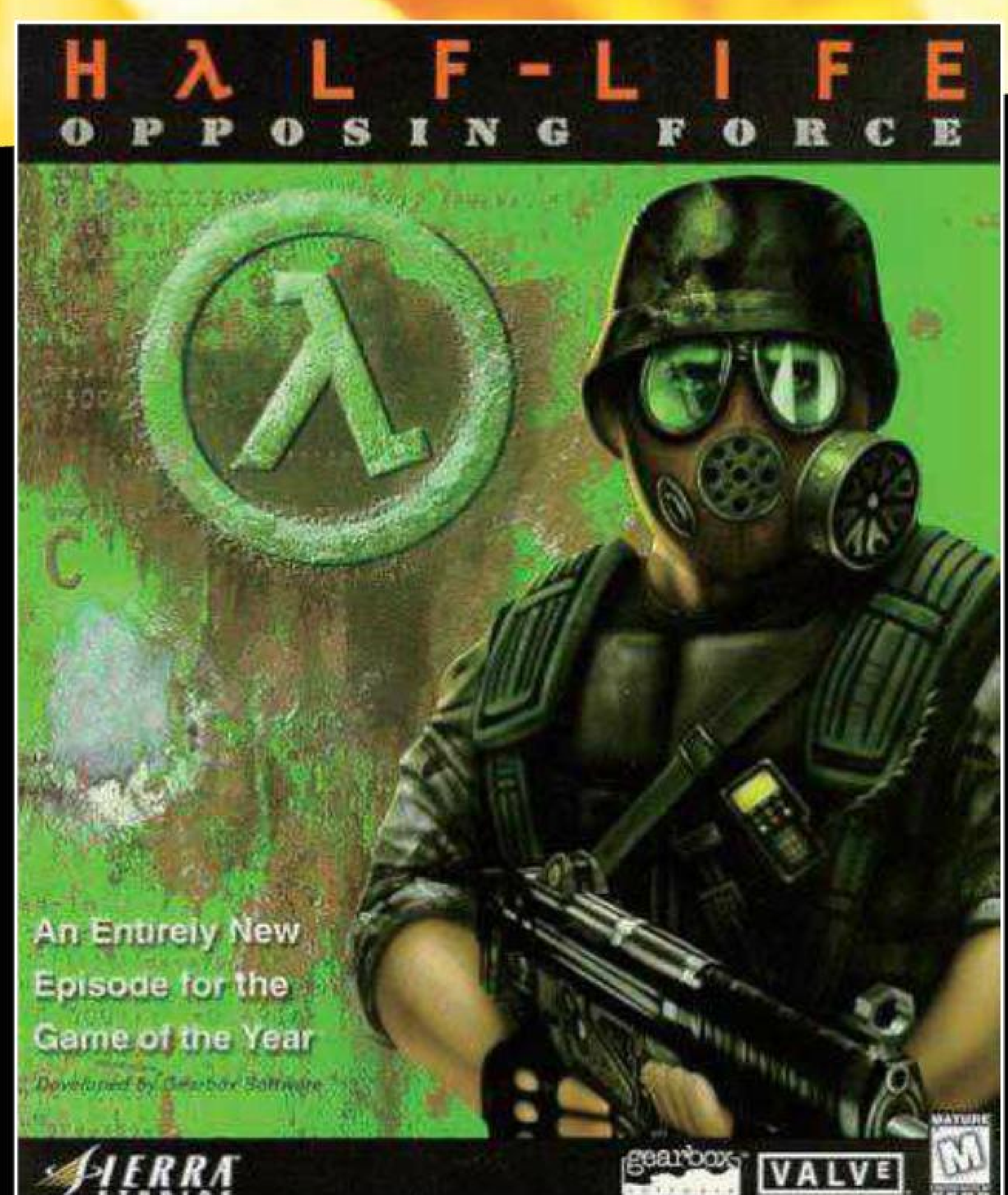
兰迪·彼奇福德在 1996 年通过 3D Realms 的应聘后，就进入了布罗萨率领的《毁灭公爵 3D》小组，能够参与这样的知名作品，让他欣喜若狂。公司老总布罗萨对这个才华横溢的年轻人印象深刻，出于对他的信任，布罗萨把游戏资料片新增章节共 11 个关卡的统筹与设计工作交给了他。兰迪不负众望，出色完成了任务，声望大增。他参与的第二款作品是《影武者》，这是一部以《忍者龙剑传》等忍者题材为灵感的 FPS，游戏充满东方风味，除了各类古怪的枪械外，主角还能手持武士刀作战，劈砍敌人的动作



颇具快感。《影武者》使用与《毁灭公爵 3D》相同的 Build 引擎，在游戏发售的 1997 年，本作的画面已经落后于时代，但其设计却相当超前。手雷具有粘滞性，可以贴在对方身上，秒杀强敌，玩家还能驾驶各类火力强大的战车在大地图上耀武扬威，很难说 Bungie 在制作《光环》时有没有参考过本作的设计思路。《影武者》的口碑不错，销量却相当惨淡。游戏的人设和背景并不合美国人的口味，更重要的是，3D Realms 把所有精力都放在了《毁灭公爵》系列上，没有给《影武者》提供广告宣传。布罗萨催促手下的程序员满负荷工作，把《毁灭公爵 3D》移植到 PS、SS、N64 等多个机种。3D Realms 是一家只有十几人规模的小公司，人力资源有限，如此疯狂地移植冷饭，其他新作会不可避免地受到影响。兰迪认为，把所有鸡蛋都放在一个篮子里是荒谬的想法，布罗萨和他的制作组已经进入一个相当病态的处境，继续留在这里将难以有所作为，他于 1997 年初离开了公司。在他走后，3D Realms 启动了《永远的毁灭公爵》的开发。在当年，恐怕没人会料到，这样一个前途似锦的续作，却将整个制作组最终拖入万劫不复的深渊……

脚踏实地

兰迪离开3D Realms，但他留在了德克萨斯。在开发《毁灭公爵 3D》的日子里，与同事厮混的兰迪已经完全融入公司的文化氛围，从一位温文尔雅的魔术师变成了满嘴脏话的德州糙汉。即使是今天，在接受媒体采访时，“日”和“狗屁”也是他经常挂在嘴边的词。兰迪与几位一同辞职的同事加入了 Rebel Boat Rocker，这是一家由 3D Realms 和 id software 离职员工成立的公司，隶属 EA，兰迪是其中的唯一一位关卡设计师。Rebel Boat Rocker 成立后开发的第一部作品是《狂热战争》，公司给这款游戏定下了一个非常高的标准，它不再采用陈旧的伪 3D 技术，通过真正的多边形搭建画面，还要有一个《星球大战》般精彩宏大的剧情。白手起家的制作组决定编写一部拥有自主知识产权的 3D 引擎，这一耗便是一年。《狂热战争》原定于 1999 年发售，但到了 1998 年末，发行商 EA 就已经坐不住了。FPS 战争进入到白热化阶段，《虚幻》《半条命》等超一流大作接连登场，而《狂热战争》连引擎都没做完，当 EA 的高层视察时，兰迪甚至拿不出一个可以实际操作的关卡，只能用企划案上干



▲使用敌方角色重温故事哪怕是在今天看来也是一个创举。

巴巴的文字创意给对方看，公司的命运可想而知。在诸多竞争对手的面前，EA 看不出《狂热战争》能够脱颖而出的希望，他们断掉了开发资金，Rebel Boat Rocker 就此倒闭。这次失败给兰迪深刻的教训：不要好高骛远，没人在乎你写



在纸上的创意有多么精彩，人们只关心自己能看到的、能玩到的部分。

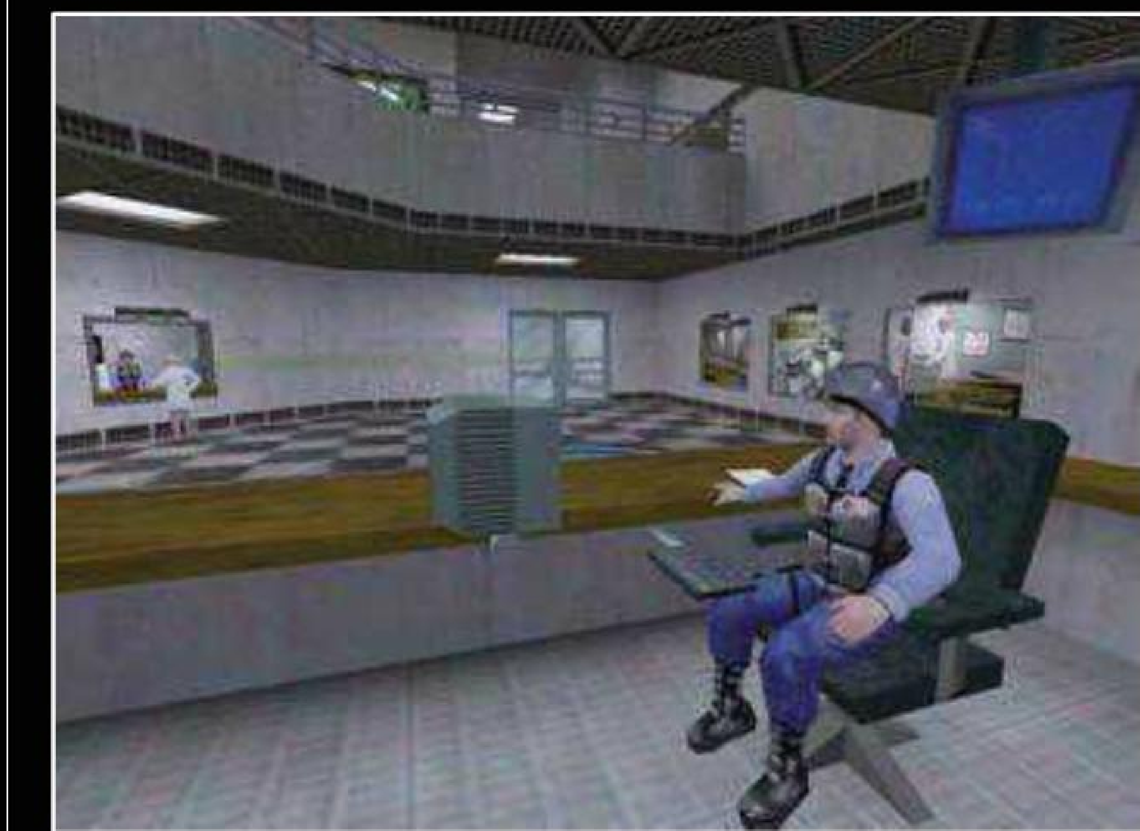
1999 年 1 月，兰迪在德州普莱诺市成立了 Gearbox 公司，原 3D Realms 的老员工再次跟随他而去，重振旗鼓。兰迪已经认清形势，在经验和资金匮乏的情况下，贸然开发原创品牌的风险太大，不如先以代工厂的身份打开市场，待羽翼丰满后再另寻出路。推出续作、移植作和资料片，在 90 年代已经成为行业普遍策略。Gearbox 的名称原意是“变速箱”，兰迪希望自己的制作组能够成为帮助其他大公司调整节奏的关键点，以此获利。有趣的是，自立门户后，兰迪接手的第一个系列居然是当年间接“害死”

《狂热战争》的《半条命》。继 id software 和 3D Realms 之后，Valve 接过了引领 FPS 潮流的旗帜。《半条命》奠定 FPS 电影化的新标准，通过大量的脚本事件，Valve 实现了游戏性和剧情的无缝融合。在整个流程中，剧情演出始终以主角的第一视点进行，与战斗融为一体，这种严谨的设计赋予了玩家空前的代入感，配合上颇具深度的世界观设定，让人难以自拔。不同于其他游戏只知杀戮的大兵主角，《半条命》的代言人戈登·弗里曼是一个理论物理学家，一位毕业于麻省理工的博士，就职于军方运营的秘密研究所——黑山基地。在一次空间传送实验中，戈登不慎引发事故，在地球与外层空间之间打通了入口，让基地阵脚大乱。惨剧发生后，美军迅速派遣兵力试图扑灭灾难，但这群陆战队并非善类，除了消灭怪物，他们还背负着为灭口而清剿黑山科学家的任务。戈登需要运用自己的灵活的头脑，同时与外星异形和美军作战，并揭开事故背后隐藏的阴谋。

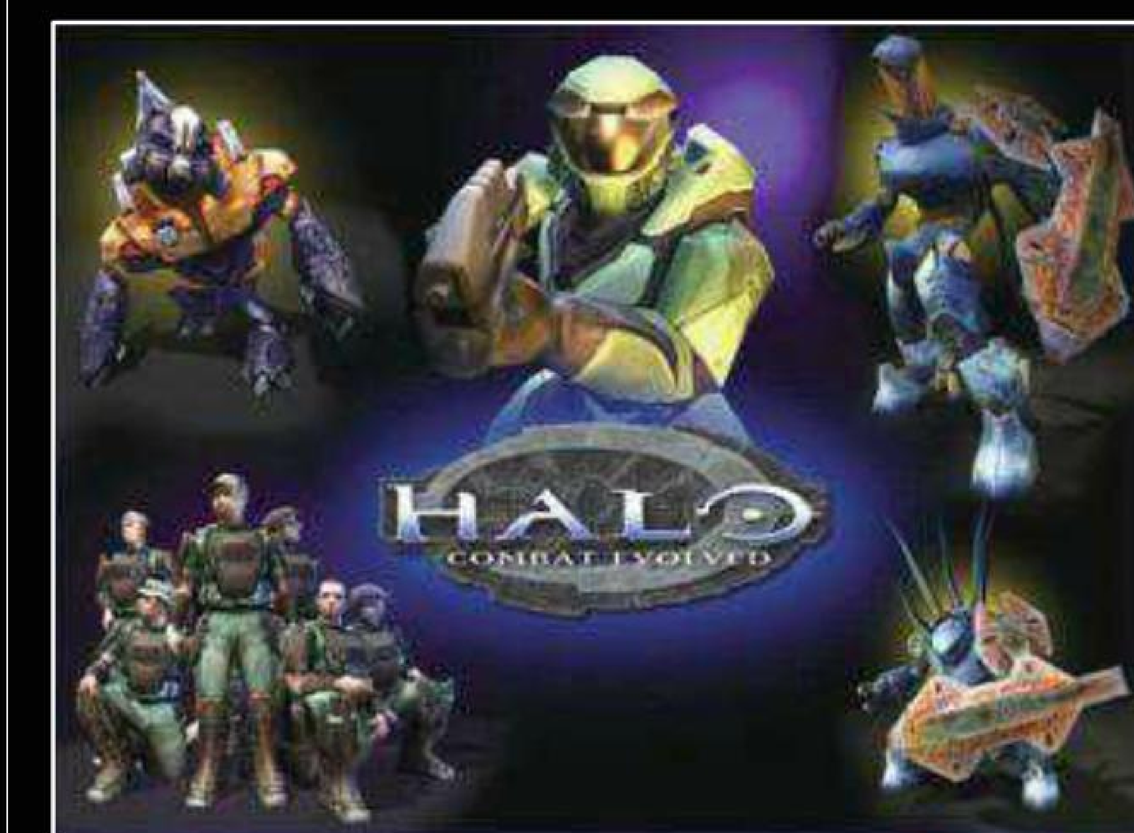


▲挖掘普通角色的人物深度也是Gearbox所擅长之处。

初代《半条命》发售后，Valve 立刻投入到 2 代的开发中。发行商雪乐山希望这个系列能够在 2 代发售前推出几部资料片，但 Valve 已经没有多余人手，只得将这一工作外包。当时的资料片大都是单纯增加关卡长度，新意不足，Gearbox 的兰迪则颇有自己的一套想法。他把新作的主角换为陆战队下士艾德里安·谢帕德。谢帕德奉美军之命前往黑山，是为了执行灭口任务。从这个角度来看，他算得上是原作主角戈登的敌人，正因如此，游戏被命名为《半条命 针锋相对》。本作的时间线与 1 代相同，玩家以不同的视角去看待同一个事件，这种角度转换在当年十分新颖。作为军队士官，谢帕德可以指挥 4 名同伴作战，还能使用诸多新增的重火力武器。《半条命》原作的联机对战是一大软肋，只有死斗模式，颇为乏味，Gearbox 则在《针锋相对》里增加了夺旗和山丘之王模式。作为一部站在巨人肩膀上的游戏，《针锋相对》大受欢迎，轻松卖出上百万，并在 DICE 年度峰会获得了美国学院派机构的颁奖。满意的 Valve 又授权 Gearbox 开发第二部资料片《蓝色偏移》，这一次主角再度换人，变成了黑山的保安人员巴尼，他最终与几位科学家一起逃出生天。这段剧情是衔接《半条命》1 代与 2 代的重要桥梁，Gearbox 把原作的一名大众脸 NPC 塑造为一个深入人心的主角，也算相当成功。Valve 意图向主机领域扩张，《蓝色偏移》原本是 DC 的独占游戏，对画面进行了加强，可惜世嘉很快退出了主机竞争，制作组只能把《半条命》的移植工作转移到更流行的 PS2 平台。PS2 版新增了一块名为《衰变》的原创部分，关卡以双人合作为重点，需要两名主角共同行动才能解开谜题。游戏以上下分屏的模式进行双打，单打时 2P 则交给 AI 处理。FPS 的合作模式并不稀奇，同年在 Xbox 上发售的《光环》也能双人分屏。但《衰变》的合作模式拥有完全独立的剧情和主角，与单人模式不同，这是非常罕见的设计。2011 的《入口 2》配有独立的合作模式，正是受本作启发。此外，Gearbox 还协助 Valve 开发了《反恐精英》的资料片《零点行动》。

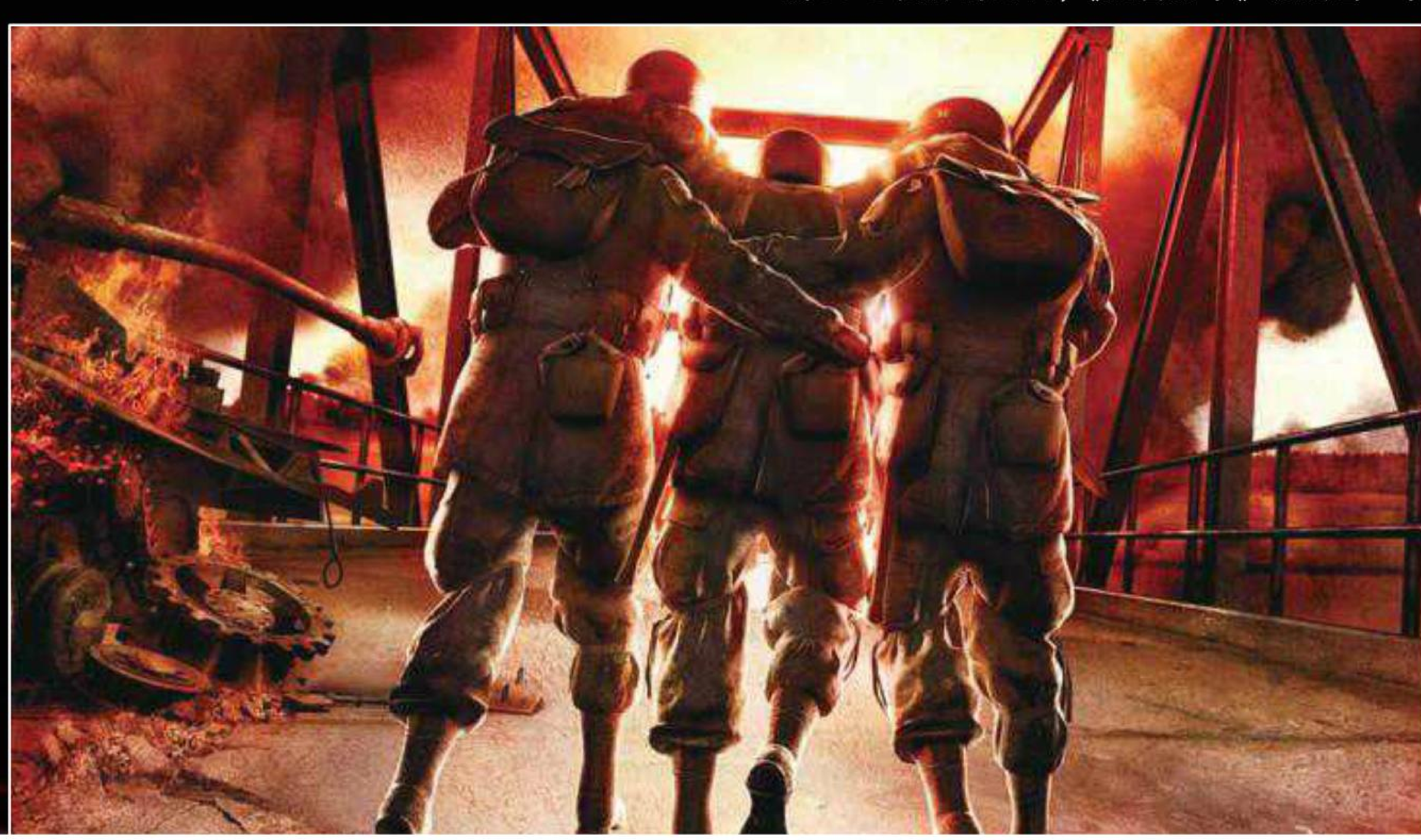


代工《半条命》让兰迪闯出了一番名声，他们随后顺利接下了几桩大公司的合同。Activision 的《托尼霍克职业滑板 3》是颇受欢迎的体育游戏，Gearbox 顺利将其搬上 PC 平台。《007 夜火》由 EA 发行，皮尔斯·布鲁斯南担任代言，游戏出色还原了 007 的外貌，并给玩家提供大量先进装备，攻关的自由度很高。主机版的《夜火》有大量驾驶跑车和飞机的乘物关作为调剂，Gearbox 移植的 PC 版却删掉了这些部分，遭遇恶评。制作组的下一款作品就是万众瞩目的《光环》PC 版。与 Valve 类似，Bungie 忙于制作《光环 2》，只能将移植 PC 的工作包出去。这段时间是兰迪工作生涯中最不堪回首的经历，Bungie 的源代码纯粹为 Xbox 而优化，兼容性极差，Gearbox 只能硬着头皮把所有着色器重新写了一遍，制作组对当时新潮的 DirectX 9 技术并不熟悉，让《光环》的 PC 版成为了显卡杀手，虽然游戏也加入了一些 Xbox 原版没有的特效，但差劲的优化依然受到了玩家的批评。原版《光环》没有互联网对战，Gearbox 又要白手起家，亲自编写网战代码，但宝贵的双人合作模式却被取消掉，令人不解。游戏最大的问题在于操作，鼠标和键盘很难耍出 Xbox 版的一些近战技巧，《光环》从头到尾都是一部为主机量身定做的游戏，Gearbox 不论如何也没法改变这个事实，PC 版遭遇恶评并不奇怪。出于亡羊补牢的心态，兰迪在 2004 年初发布了《光环 特别定制版》(Halo Custom Edition)，这个版本收录了 Bungie 使用的开发工具包，玩家可以自由编辑地图、武器、建模，甚至是游戏模式，并将其上传至服务器，与其他人联机游戏。它的自由度远高于《光环 3》的 Forge，具备无限的可能性。像“枪林弹雨”这种 X360 时代才有的模式，也可以在本作中完美还原。《特别定制版》是一个广受好评的版本，直到今天，依然有大量玩家沉迷于本作的联机对战，其人气可见一斑。



自力更生

《光环》的移植工作把整个公司上上下下折腾地精疲力竭，好在 Gearbox 此时已经积累足够的资金，兰迪终于有了打造自主品牌的实力。此时，EA 有《荣誉勋章》，Activision 有《COD》，微软有《光环》，兰迪跟这三个巨头打过交道，深知他们的情况。如果 Gearbox 选择与他们合作，只能继续为其代工知名品牌的移植和续作，难以打出自己的招牌。在几大发行商中，UBI 的 FPS 产品线最为薄弱，只有法国人答应给 Gearbox 打造原创系列的机会。当时依然是二战 FPS 横行的时代，《荣誉勋章》随便出一个



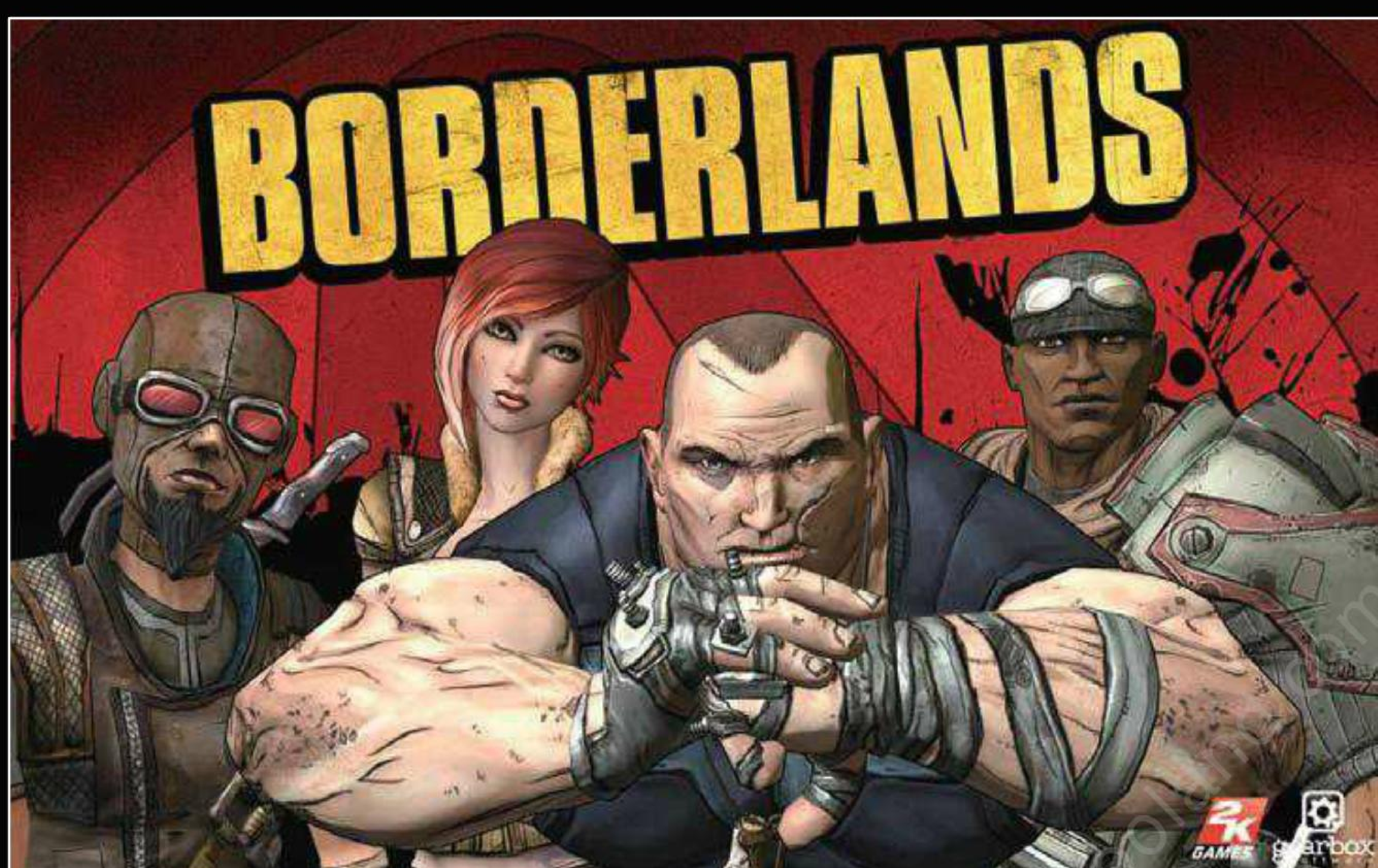


换汤不换药的资料片就能大卖上百万，《COD》也拿奖拿到手软。二战题材成为FPS主流，始于2002年的《荣誉勋章 联合突袭》。EA旗下的2015小组借鉴了《半条命》的脚本化演出，使用大量战场脚本重现电影中的经典场面。《联合突袭》标志性的奥哈马登录关，就源自《拯救大兵瑞恩》那个著名的开场。2015后来脱离EA，在Activision的扶持下成立Infinity Ward,《COD》就是这一公司的处女作。兰迪早年就代工过《半条命》，对于脚本满天飞的二战FPS大潮，他有着清醒的认识。每一部作品，都带着《拯救大兵瑞恩》和《兄弟连》的浓厚烙印，所谓电影化，不过是通过脚本模仿名片的场面，缺乏原创性，一旦素材枯竭，必然走向衰落。《荣誉勋章》的素质急转直下，就是因为EA用光了所有能借鉴的电影，再无致敬源泉。Gearbox如果选择跟风，只能是死路一条。

2005年春天发售的《战火兄弟连 进军30高地》是Gearbox的第一部原创品牌。游戏流程以真人真事改编，制作组为了还原历史，亲自飞到欧洲进行实地考察，所花费的时间和精力，并不比制作一部电影少多少。斯皮尔伯格的《兄弟连》以101空降师506团为焦点，而Gearbox的《战火兄弟连》则将同一师部的502团扶上主角之位。虽然同样以诺曼底为大背景，但由于主角身份不同，《战火兄弟连》的流程和剧情都是原创的，并没有照搬电视剧，关卡让人耳目一新。二战时代的《荣誉勋章》和《COD》的关卡以“抢夺据点”为核心，敌军无限刷兵，只要玩家没有拿下机枪点，他们就会不断复活，而友军也几乎死不光，他们会前赴后继扑向前线，帮助玩家吸引敌人火力。这两大系列的NPC最大的用处就是替玩家堵枪眼，对战术的探讨非常浅薄。《战火兄弟连》的主角则是一位小小的班长，没有千军万马作为同伴，面对数量占优势的敌人，你必须把我方分成多个小队，使用正面压制、侧面迂回、两面夹击等步兵战术逐渐推进。主角最大的价值在于下达正确的指令，而非亲自扛枪杀敌。即使是多人模式，双方玩家依然有大量可供指挥的手下。游戏并不鼓励头脑发热的莽夫之举，想要获得胜利，玩家需要经常暂停游戏，观察战场局势，再做判断。下属士兵的反应也非常贴近现实，根据实际情况，他们不一定会100%贯彻你的计划。在被德军机枪正面猛烈压制的情况下，如果你命令手下跳出战壕去送死，他们当然不会同意。《战火兄弟连》对历史进程、步兵战术、士兵心理等方面的刻画都相当出彩，退役老兵协会、诺曼底博物馆、巴顿将军基金会、西点军校等机构都对这部游戏进行了点名表扬，认为它“真实再现了基层士兵在战争中的努力与牺牲”。美国历史频道也把本作当成演示工具，为观众讲解二战历史。

大部分二战FPS都有剧情残缺不全的问题，主角只是一个符号化的人物，往返于各个战场，至于其中穿插的历史故事，玩家就只能到影片或史书中去寻找答案了。《战火兄弟连》则不然，每一名主要角色都有详细的刻画，对于战争进程的描述也非常完整。同一场战役，在《COD》里只有一关，在本作里却能做满整整一款游戏。2005年的前两部游戏《进军30高地》和《浴血奋战》聚焦于诺曼底战役，3年后的《地狱公路》则以市场花园行动为主题。Gearbox最初给系列设下了一个非常庞大的计划，看过电视剧版《兄弟连》的人都知道，101空降师此后还要来到比利时的巴斯通，这才是最具传奇色彩的一战，但销量的滑坡打断了公司开发续作的脚步。玩家对这一题材逐渐厌倦，并非因为剧情不够宏伟或场面不够壮观，恰恰相反，这些都是二战游戏的强项。二战FPS走下坡路的主要原因要归罪于40年代的枪械过于落后，缺乏爽快感。同样由UBI发行，以小队战术为卖点的《彩虹六号》和《幽灵战士》打着现代反恐旗号，销量都比《战火兄弟连》更高，就是最好的证明。另外，在刻画士兵情绪方面，这个系列有“用力过猛”的嫌疑，真实有余、热血不足。玩家玩游戏毕竟是为了找爽，不愿意为了阴沉的剧情而郁闷一整天。痞子导演昆丁·塔伦蒂诺打造的另类二战片《无耻混蛋》掀起一阵热潮，Gearbox则于去年E3展公布了一款风格类似的《战火兄弟连 狂暴四人组》，战斗系统参考《子弹风暴》，鼓励玩家用各种有创意的手段虐杀敌人，十分欢乐。然而，系列老玩家无法接受这种180度的大转变，兰迪只能将游戏作为全新作品开发，去掉《战火兄弟连》的主标题。

随着射击游戏市场越做越大，与其他类型逐渐融合不可避免。《战火兄弟连》作为策略+射击的代表，已经功成身就。高清时代的流行趋势则是RPG+射击。2007年，《生化奇兵》和《质量效应》大受好评，获得多项大奖。同一年，跳票多时的《潜行者 切尔诺贝利阴影》发售，Bethesda公布了《辐射3》的视频，id software抛出的《狂暴》则以细腻的画面为人称道。第一人称视角的废土名作接连登场，待到年末Gearbox公布《边境之地》时，已经吸引不了多少眼球。《边境之地》最初公布的形态与今天大相径庭，虽然也是以废土为主题的游戏，但初版采用写实画风，难免给人以雷同的印象。这一版的剧情走的是悲剧风格，有很多令玩家郁闷



▲充满了个性的四位主角奠定了《边境之地》的狂放风格。



的桥段。游戏原定 2008 年末发售，然而，在项目完成度达到 60% 的情况下，公司的 CEO 兰迪敏锐地意识到，这样的形态与其他大作过于同质化，很难成功。Gearbox 在次世代早期的技术较为贫弱，同样使用虚幻引擎 3,《战火兄弟连 地狱公路》作为 2008 年的游戏,和《战争机器 2》的画面相差太大,《边境之地》的写实画面在《狂暴》面前也不占优势。兰迪力排众议，将项目推倒重来，把《边境之地》变为一款滑稽哄闹的幽默游戏。FPS 原本是一个强调写实的类型，很少采用卡通渲染画面，类似的例子只有 2003 年 UBI 的漫画改编游戏《13 号杀手》。兰迪不但重新制作了画面，还改写了整个剧情，有别于其他沉重的废土作品，游戏充满了类似漫画的搞笑演出。

毫不夸张的说，兰迪的这一决策巧妙地拯救了《边境之地》，延期耗费的一年时间绝对值得。卡通渲染的画面十分独特，让游戏具备了类似 B 级片的 Cult 风味。同样作为废土游戏,《狂暴》《辐射 3》和《边境之地》这三部作品其实代表了三个不同的类型，可谓貌似神离。《狂暴》虽然具备接任务与合成装备等少量 RPG 元素，但人物本身没有级别，战斗靠的是玩家的枪法，它在本质上依然是一部 FPS。《辐射 3》和《边境之地》的武器则受命中率影响，瞄得准不一定打得中。在系统上，这两部游戏又有各自的区别,《辐射 3》继承了系列一贯的 SPECIAL 系统，追求角色全面多样性成长，完成非暴力任务也能获得经验值，战斗并非玩家的唯一选择，如果你的魅力和口才够高，凭借三寸不烂之舌就能解决问题。即使是第一人称的战斗也有 VATS 分析界面和行动值的设定，这些特色决定了《辐射 3》的游戏类型是正统的 RPG 而非 FPS。至于《边境之地》，它在骨子里更接近《暗黑破坏神》：剧情简单、一切技能为战斗服务、随机生成的丰富武器、刷之不尽的装备，级别低的玩家啃不动级别高的敌人……在 FPS 的外皮下，隐藏的是标准的 ARPG 内核。一些玩家并不喜欢成长系统复杂的 RPG,《边境之地》这种纯粹追求爽快的 ARPG 正合他们的胃口，正因如此，本作获得了成功。在射击系统方面，Gearbox 充分参考了《光环》《求生之路》等主流大作，护盾是战斗的重要装备，制作组还颇为厚道地提供了分屏、局域网、互联网三种联机模式，4 人联机让游戏的乐趣大增。初代《边境之地》的优缺点都十分明显，靓丽的画面和丰富的装备是特色所在，单调的任务和低下的敌人 AI 则饱受批评。游戏的主要问题源于开发后期推倒重来的匆忙赶工，大的架构并无缺陷，只是细节欠妥。3 年后登场的《边境之地 2》对游戏内容进行诸多修正，获得好评。2 代仅预定数量就超过百万，最终销量有望更上一层楼。从当年《毁灭公爵 3D》的成功到今天《边境之地》系列的大卖，兰迪深知，市场不是铁板一块，无需跟随主流而动，幽默恶搞的游戏在玩家心中永远有着一席之地。



▲《边境之地2》的四位主角延续了前作的风格，而且在时髦程度上更进一步。

复活公爵

在兰迪离开老东家 3D Realms 自立门户的这十几年时间里，Gearbox 代工了 4 个资料片，移植了 5 款游戏，还推出了 2 个属于自己的原创系列，而 3D Realms 的程序员只做了一件事——开发《永远的毁灭公爵》。兰迪的老上司乔治・布罗萨被《毁灭公爵 3D》空前的成功深深刺激，染上了不可救药的完美主义，盲目追求新引擎新技术，一次次将游戏推倒重来。1997 年兰迪走后，游戏开发正式启动，使用 id tech 2 引擎，1998 年换为虚幻引擎，1999 年换为虚幻 1.5，2002 年换为虚幻 2，2006 年换为虚幻引擎 3……有人戏言,《永远的毁灭公爵》的开发史，几乎就是游戏产业这十几年的引擎史。换引擎并不单单是授权费的问题，它还涉及到游戏的具体进度，美工做出来的场景素材和程序员编写好的关卡代码都会付之东流，游戏的发售日也随之一路延期，从原定的 1998 年末一直跳票到 21 世纪。著名的 IT 杂志《连线》为本作前后颁发了 10 个“年度最强跳票奖”，甚至干脆给了公爵一个“终身跳票奖”，以免他永远霸占着冠军不走，毕竟“再好笑的笑话也有听腻的一天”。听惯了十几年的指责与讽刺，似乎连布罗萨自己都学会了自嘲，有一次记者问他“公爵到底什么时候能发售”，他直接答曰“当猪在天上飞的时候吧”。

公爵能够十几年如一日的延期，是以消耗布罗萨本人的钱包为代价。《毁灭公爵 3D》卖出了三百万份，它的 Build 引擎也授权给了 50 个游戏，这些昔日的辉煌给布罗萨赚到了 2000 万美元。一般的游戏很难这样永远延期下去，制作组要靠发行商提供的资金过活，拿人手短，吃人嘴软，发行商会催促工作室尽快完成游戏，如果进度实在赶不上，大人物很可能会选择撤资，让制作组去喝西北风。《永远的毁灭公爵》则不同，它名义上的发行商是 Take Two，但 3D Realms 在很长的一段时间里都在靠自己的钱进行开发，布罗萨根本不把 Take Two 当回事，在他眼里，反正钱包里有几千万美元，就算什么游戏都不出，公司也能再撑好几年。然而，为了控制开支，布罗萨不敢扩张，只能拮据过日子。进入高清时代，兰迪的 Gearbox 已经成



▲《永远的毁灭公爵》成为了布罗萨一生的赌注，最终让他散尽钱财。

为一家 150 人规模的中型公司，而 3D Realms 的员工依然只有 18 人，这么小的团队在 90 年代做个游戏还不成问题，但想在今天用虚幻引擎 3 做一部 FPS 大作，完全是痴人说梦。布罗萨自己似乎没意识到这一点，依然带领着手下这点可怜的人马，被外人像看笑话一样浑浑噩噩地坚持着。

兰迪离开 3D Realms 之前开发的《影武者》，实际上是 3D Realms 最后一部独立制作完成的游戏。兰迪走后，虽然依然和老同事保持着联系，但他们之间对工作的事不愿多谈。兰迪本人并不了解公爵的现状，他也是一个外人，直到 2009 年夏天，布罗萨邀请他共进午餐。布罗萨坦言，游戏的完成度达到了 80%，距离发售还有一段距离，但 2000 万美元积蓄已经彻底花光，他希望找 Take Two 再借几百万，把游戏做出来。兰迪当时估计，布罗萨只能再撑半年，没想到一周后，3D Realms 就直接破产了。Take Two 把布罗萨告上法庭，指责他浪费了发行商的时间和金钱。网友们纷纷以“公爵已死，有事烧纸”为题报道此事。毕竟，公司已经破产，老总坐上法庭，大家都相信，公爵确实死了。

然而，真相并非如此。Take Two 在法庭上对布罗萨紧逼不让，目的是为了让他交出公爵的版权。财大气粗的 Take Two 并不心疼那些开发费，3D Realms 虽然效率极差，但公爵依然是知名品牌，只要把版权拿到手，交给其他像样的公司开发，一样能够大卖，布罗萨对此心知肚明，他坚决不愿交出版权。公司倒闭后，游戏的开发其实并未终止，3D Realms 的员工把素材带到家中继续偷摸制作，希望能让它重见天日。两家公司在法庭僵持不下之时，正是《边境之地》疯狂热卖的那个冬天。Gearbox 凭借这款游戏与 Take Two 建立了良好关系，兰迪来到法庭，愿意充当调解人。2010 年，官司结束，公爵的版权被卖给 Gearbox，原 3D Realms 员工则成为兰迪的手下继续开发，Take Two 依然担任游戏的发行商。此事可谓皆大欢喜，在这场“拯救公爵”的行动中，兰迪替布罗萨偿还了一些债务，但他认为，只要公爵能活下去，一切都值得。布罗萨兴奋地在个人主页上发了一张猪在天上飞的图片，引起热议，第二天，兰迪亲自现身 PAX 游戏展，提供《永远的毁灭公爵》的试玩版。1997 年，兰迪从 3D Realms 辞职时，拿走了三件公爵的 T 恤作为纪念品，多年来，他一直把这些衣服如数家珍地藏在衣柜里。冥冥中似乎自有天意，十多年后，他终于可以把 T 恤拿出来，三天的展会，每天换一件。



经历了一次长达 90 天的小幅延期后，《永远的毁灭公爵》，这部开发 14 年的游戏，终于在 2011 年 5 月得以发售。本作成为了一部怀旧和新潮并存的怪异产物，游戏保留了一些 14 年前《毁灭公爵 3D》的元素，主角的 HP 被诠释为“自尊值”，可以通过场景互动来提高上限，对着镜子摆 POSE 等行为都可以提高“自尊值”。关卡有大量平台跳跃元素，很多区域缺乏指示，需要玩家自行探索，多人对战将夺旗模式变为“夺美女”，继承了系列一贯的粗俗幽默感，这些设定都很容易让人回想起 90 年代的 FPS 作品。然而，只能携带两种枪械，HP 随时间自动恢复，大量的炮台战，这些现代游戏的标准也一股脑地在本作中出现。不管怎么说，今天的时代已经不是公爵的时代了。如果游戏能够在七、八年前发售，或许还能赢得一些褒奖。但以现在的眼光来看，《永远的毁灭公爵》显然不符合好游戏的标准。有趣的是，虽然本作恶评不断，销量却没有让 Take Two 失望，轻松卖出了 150 万。这样一款跳票史的传奇，已经无法用常人的思维去理解，对于《永远的毁灭公爵》而言，不论好坏，只要游戏能够发售，就已经是胜利。很多人就是抱着“跳票 14 年的游戏到底做成什么样”的好奇心理才去购买本作。本作素质低劣，其实与 Gearbox 没有太多关系，大部分关卡都是 3D Realms 时期的产物。对于这样一个磕磕碰碰 14 年的坎坷项目，恐怕神仙都救不了它，但《毁灭公爵》系列，不会就此划上句号。Gearbox 已经手握版权，他们正在开发一部名为《公爵前传》的新作，只要制作组能抱着正常的心态开发游戏，复兴公爵的口碑也并不困难。



后记

很多人戏言，Gearbox 已经沾染上公爵不断延期的毛病，但实际上，公司在短短 13 年的时间里开发出诸多作品，效率还是毋庸置疑的。Gearbox 产品的每一次跳票，都有明确的原因。《战火兄弟连 地狱之路》是为了熟悉虚幻引擎 3 和高清主机的开发环境，《边境之地》则经历了推倒重来的变动。每一次延期，都能让公司吸取教训，有所收获。当然，不可否认的是，作为一家同时与 Take Two、UBI 和 SEGA 等诸多发行商合作的公司，Gearbox 不到二百人的编制已经略显不足，不符合同时开发多款高清大作的需求。兰迪若想将工作室继续做大、做强，就必须扩充实力。只有这样，才能创作出更多原创品牌。



地球上的乡巴佬们，这里是帅哥杰克，潘多拉星球的最高统治者，除了几个不听话的财宝猎人和一个破城市，这星球上每一个生物每一寸土地都归我管，等那些敢跟我作对的小鬼头都死清光后，我就要来你们这边好好视察一下，别忙着抄家伙，跟我混保管你们有肉吃。不信？看看潘多拉在我管理下的模样还不能令你们这些没见识的土鳖震惊得下巴脱臼吗！好吧，你们问我潘多拉星球在哪里，上面有没有纳美人和阿凡达？你们这群可悲的土老帽，肯定连什么是飞艇和太空船都不知道吧！睁大你们的老鼠眼睛好好看看我的地盘吧！

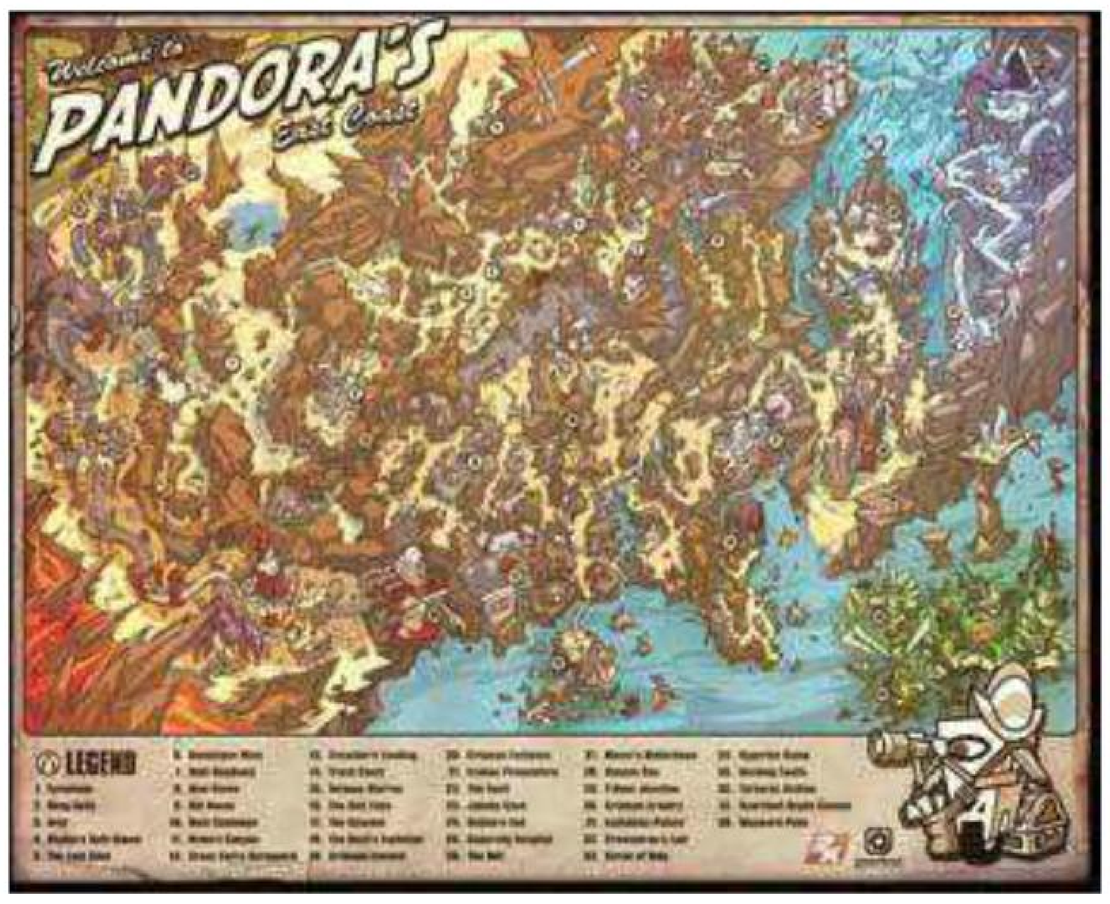
财宝猎人众生相
《边境之地》系列人物背景简介

潘多拉星球

忘掉你们在《阿凡达》中看到的那个绿树如荫、珍兽成群还有大量浮空山脉的幻想星球吧，“《边境之地》系列”中的潘多拉星球是个完全符合“穷山恶水”这个成语的每一个字含义的苦难之地，大地荒芜，基本上看不到像样的植物，到处是裸露的岩石和废弃的人类造物，特产是成群出没的凶猛怪物和盘踞在各个地方的暴徒。被吓尿了？猛的还在后头。

对，潘多拉好歹是有白天的，而且这鬼地方地上几乎没有遮掩，毒辣辣的阳光笔直地照在大地上，让人恨不得立刻来瓶冰啤酒。但这该死的阳光并不是直接由我们的太阳发出，而是见鬼的由月球反射而来，这到底是坏事还是好事？鬼才知道。

在潘多拉，日子总是过得特别长，这可不是什么多愁善感的错觉，这地方一天有 90 个地球时那么长，足够你们这些地球乡巴佬看上四回日出和三回日落。和每日时间长度对应地，潘多拉的夏天和冬天也是长得要死，夏天一热就是三个地球年！冬天更离谱，整整七个地球年，潘多拉上都是漫天飞雪！



好死不死，一群人类蠢货殖民者选在冬天跑到了潘多拉星球上，那时候地面上什么都没有，任何生物都躲进安全之处过冬去了，于是这群以为自己找到了新大陆的傻逼开始扩展地盘，建立了一堆殖民地。结果，冬天一过，什么妖魔鬼怪都从它们冬眠的洞穴里跑出来了，人要怎么在这种随时会有个怪物要你命的地方活下去？

于是弱渣和没种的都死了，能够在潘多拉上活命的只剩下有胆量有能力的人，他们有些疯头疯脑死不足惜，有的却豪迈而强大，令人敬佩不已，而其中最勇敢又最疯狂的那些，当然就是财宝猎人们（Vault Hunters）。

财宝猎人（Vault Hunters）

要提起财宝猎人们，就必须先提起宝库（The Vault）。宝库的标志大家肯定都非常熟悉，因为那就是“《边境之地》系列”的专用 LOGO，但宝库本身到底代表着什么？传闻中，宝库是一种存放着外星人科技的先进储存体，而且它就藏在潘多拉星球的某个地方。这个传闻在星球上流传开来后，许多的人也因为各种各样的目的而开始寻找宝库。不算上那些大规模的组织和贪图这种技术的军火制造商，剩下的小团体和个人就被成为财宝猎人，他们寻求宝库的动机虽然各种各样，但肯定有一部分原因是想要赚钱，所以财宝猎人这个名字也是由此而来。

想要当个财宝猎人可不是容易的事情，不是随便一个乡下小子拿把破枪就可以自称是财宝猎人，如果没有过人的战斗技巧和独当一面的特殊能力，宝库猎人们是无法在危机四伏杀机重重的潘多拉星球荒野中生存下来的，如果连这一点都做不到，就更谈不上寻找宝库了。每年都有不少宝库猎人在潘多拉上四处奔走，为了渺茫的宝库线索而东奔西走，他们有的就此葬身荒野不为人知，但也有些靠着自己的能力闯出了名堂，例如这几个：

Mordecai

性别：男　种族：人类　称号：猎人

Mordecai 是位射击天才，才 17 岁时便用左轮赢下了一场星际射击大赛，而他的对手用的都是狙击枪。结果他因为风头太劲被其他对手所嫉恨，联合污蔑他在比赛中作弊，最后他被赛事举办方以“缺乏体育精神”作为理由而剥夺了冠军头衔。这一定程度上影响了 Mordecai 的人生，他选择远离社会，在一个又一个星系之间漫游，惟一信任的朋友是一头名叫“血翼”（Blood Wing）的宠物鸟。他惟一的行动目的是寻找“这个该死的宇宙亏欠我的东西”，当然这个目标里也包含了更好的枪支、更多的钱和具有价值的宝物——例如宝库。

因为他是一位神射手，Mordecai 最擅长的武器是狙击枪和左轮，他的作战



风格也以中远距离为主，不过当敌人离他太近时，Mordecai 也会抽出随身携带的弯刀作出反击。与此同时，他还会放出血翼来对敌人进行干扰，以协助自己更有效率地杀敌。

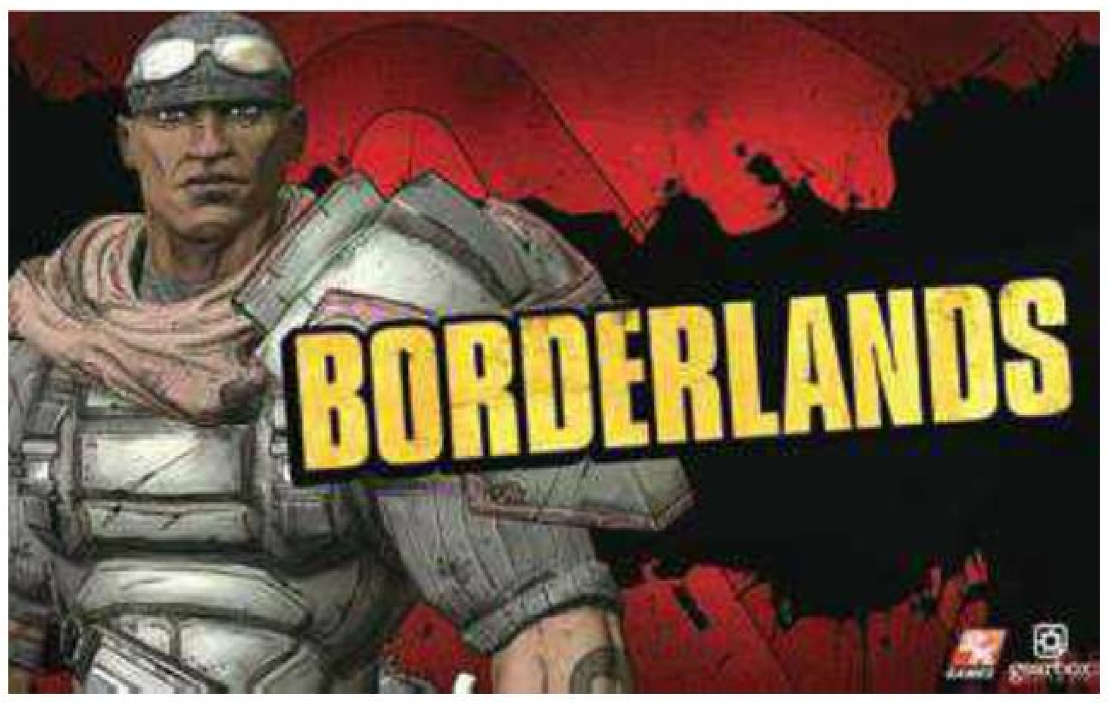
在系列第一作

当中，Mordecai 作为可用角色登场，而在第二作中他成为了其中一个 NPC，枪法仍然神准，而且在游戏过程中为四位二代主角提供了不少帮助。

角色趣闻：

1.Mordecai 在系列首作中用“男孩”（Boy）来称呼血翼，但是到了系列第二作则换成了“她”（Her），似乎制作组已经忘记了血翼的性别设定，于是出现了这个奇怪的矛盾。

2. 在系列首作的 DLC“克诺斯将军的秘密军火库”（The Secret Armory of General Knoxx）当中，将军对四位主要角色发出了通缉令，Mordecai 的通缉赏金是 1 亿，后面还有将军的注解“杀死那头烦人的鸟可以再拿一百万！”。



Roland

性别：男　　种族：人类　　称号：士兵

作为“赤矛军团”（Crimson Lance）的退役成员，Roland 接受过全方位的军事训练，精通所有枪械，并且懂得安设可以提供额外火力的毒蝎炮台（Scorpio Turret）。他因为某些原因而离开了赤矛军团，但仍然对军团恋恋不舍，无论是带着的炮台还是身上的服装都仍然是军团制式模样。他在军团中有一定的人望，被迫退团后似乎是为了证明自己的清白才来到了潘多拉。在 DLC“克诺斯将军的秘密军火库”事件后，赤矛军团因为将军的死去而群龙无首，此时 Roland 及时出现，成为了军团的领导，并且担任起了对抗逐渐扩张自己势力的帅哥杰克的重任。

尽管精通所有枪械，Roland 更倾向于使用霰弹枪和突击步枪作战，配合上毒蝎炮台作为额外的火力支援和掩体，足以使他成为队伍中的中坚人物。

在系列第一作当中，Roland 作为可用角色登场，而在第二作中他成为了其中一个 NPC，是继 Lilith 之后第二个和玩家们见面的前作主角。

角色趣闻：

1. 在系列第一作之后，Roland 和另外一个主角 Lilith 进行了几次约会，不过看来两人虽然可以并肩作战，却并不太适合一起生活，于是没多久他们分手了，Roland 全身心地投入到了对抗帅哥杰克和保护避难所（Sanctuary）的工作当中。

2. 游戏后期，帅哥杰克偷袭了 Roland 并枪杀了他，使他成为了系列中惟一牺牲的主角。

3.Roland 在克诺斯将军处的通缉金额同样是 1 亿。



Lilith

性别：女　　种族：女巫　　称号：女巫

Lilith 是初代四位主角中惟一的非人类角色，她所属的种族被称为“女巫”（Siren），与传说中在大海上用歌声引诱船只触礁的海妖同名，但实际上这个种族只有六位成员，传闻中她们都被外星人的科技所改造过，获得了各种超自然能力。每当她们使用这种能力时，身体上的刺青便会亮起。目前按照游戏中的设定看来，尽管都用够超自然能力，每一位女巫的能力并不相同，Lilith 的能力是相位转移（Phasewalk），这种能力允许她把自己的身体转移到另一个位面，从而能够不被敌人察觉地移动，甚至能够瞬移。系列第二作中，她被帅哥杰克称为潘多拉星球上最强大的女巫，能力也相应地得到了扩展，能够使用多种元素攻击，本身的特殊能力相位转移也得到了一定程度上的强化。除了自己的超能力，Lilith 偏向于使用 SMG 和带有元素力量的武器进行战斗。

Lilith 来到潘多拉星球的目的是寻找另外一位女巫，最后玩家会得知这位女巫就是其中一位反派“指挥官斯蒂尔”（Commandant Steele），但因为 Lilith 并没有透露她寻找斯蒂尔的目的，而最后对方惨被系列最终 BOSS“破坏者”（The Destroyer）所杀害，所以到底 Lilith 原本的打算是什么目前无人得知。

在第一作和第二作之间，Lilith 和 Roland 发展除了一段浪漫关系，虽然最后两人没有走到一起，但他们似乎仍然爱着对方，在系列第二作中两人再次见面后，Lilith 曾经尝试示好，但 Roland 因为专注于对抗帅哥杰克而没有回应，感情上受创的 Lilith 开始采取高傲姿态来维护自己的自尊心，不过仍然不时流露出对 Roland 的关心。作为一个旁观者，一直注视着事态发展的 Angel 则认为两人始终不太适合，很大程度是因为 Lilith 的超自然能力太强，而且并不稳定，随时可能威胁到 Roland 的生命。

没想到最后令两人再没有机会走到一起的人竟然是帅哥杰克，他杀死了 Roland，趁着 Lilith 陷入狂怒时控制了她，并且用她代替了死去的 Angel 用以开启宝库的钥匙。这个事件不但标志着 Lilith 和 Roland 之间感情的终结，也证明了 Angel 就是另外一位女巫，所以帅哥杰克才可以用 Lilith 来代替她。

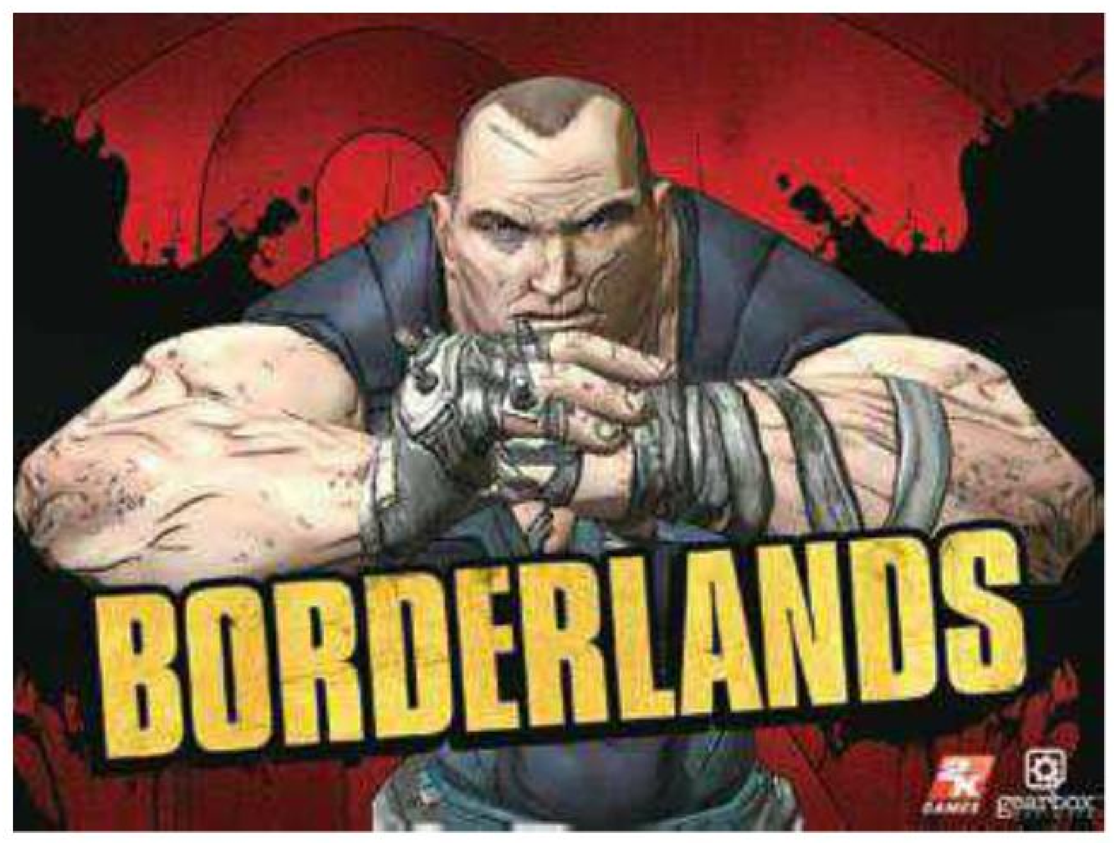
在系列第一作当中，Lilith 作为可用角色登场，而在第二作中她是第一个在任务中和玩家见面的 NPC。

角色趣闻：

1.Lilith 在克诺斯将军处的通缉金额也是 1 亿，有趣的是，通缉令上没有显示她的脸，却把照片的焦点放在了她的胸部上。

2. 在第一作的开场时，Lilith 在巴士上使用了相位转移能力，但在之后的游戏中，她直到 5 级时才掌握了这种能力，不过这只能视为一个游戏性带来的 BUG，毕竟在第二作中，四个主角全部都在开场使用了他们的能力，而在车祸后却都纷纷“失忆”忘记了自己的特殊能力。

3. 在一份未使用的文档中透露了她的名字全称“Dr. Lilith Cashlin, Mercenary Scientist”（莉莉丝·卡斯琳博士，唯利是图的科学家），但这个设定最后被抛弃了，因为实际游戏中的 Lilith 既不像医生或博士，也显然不是个科学家。



Brick

性别：男　　种族：人类

称号：狂战士（游戏中显示的是“老子自己”）

硬汉、暴力狂、人肉战车等等，这些词汇都适用于 Brick 和他的战斗方式，这个人类大汉最爱爆炸物的轰隆声和自己拳头砸扁敌人时的声响，他的战斗方式也极其符合他的狂暴风格，一旦开启特殊能力“狂暴”（Berserk），Brick 可以直接使用自己的拳头作为攻击武器，同时获得强大的伤害抵抗能力。Brick 来到潘多拉的原因非常简单，他想要寻找自己失踪的姐妹，但显然他也不介意先赚点钱并打扁几个敢拦在他前进路上的家伙。

在游戏中，玩家还会了解到，Brick 有一个老妈，而且还是个战斗力不逊于他的狠角色，当然，鉴于这句话出自于地下竞技场老

板娘莫丝西之口，她有可能只是用这种方式来嘲弄 Brick，暗指他战斗力太差。

在系列第一作当中，Brick 作为可用角色登场，而在第二作中，Brick 降服了一群暴徒，然后自封为斯拉巴王（Slab King）当起了土匪老大，玩家要击败他手下的暴徒后才能够获得他的帮助。而在实际游戏中 Brick 也会有机会与玩家并肩作战，此时他干脆抛弃了用枪战斗的方式，直接抄着自己的锤子抡起拳头和敌人对打，最离谱的是，这时他基本上是无敌的，敌人的攻击甚至动不了他半根毫毛。

角色趣闻：

1. 克诺斯将军给 Brick 标出了高达 9,999,999.99 元的赏金，达到了赏金榜显示金额的上限，罪名是“谋杀并肢解了一切会动的东西”。

2.Brick 的项链由狗牙组成，牙齿来自于他从小养的狗普里西拉（Priscilla），在狗去世后，Brick 把牙齿做成了项链用以纪念它。





Maya

性别：女　种族：女巫　称号：女巫

Maya 出生在一个名为阿特纳奥斯（Athenus）的星球上，在那里，Maya 因为天生的女巫能力而被奉为神明，人们都称她是一位女神。但她好奇于自己力量的来源和女巫这个种族的起源，追寻着线索来到了潘多拉星球。作为一位女巫，Maya 也拥有属于自己的独特超能力，那就是相位囚笼（Phaselock），这个能力和 Lilith 的相位转移有点类似，但是作用的对象不是自己而是敌人，在 Maya 创造出的圆球形相位空间中，敌人被转移到另一个位面中，失去移动能力，只能任人宰割。对于那些无法被相位囚笼容纳的敌人，Maya 的能力仍然可以通过撕裂空间对敌人造成身体伤害。当 Maya 使用这项能力时，她左手上的纹身也会亮起蓝色的光芒。比起 Lilith，Maya 的能力更为强调控制敌人或直接造成元素伤害，在定位上更类似于一个奇幻故事中的施法者。

在故事开始时，Maya 身上带着的通讯设备（ECHO）记录了她的行动目的，她并非生来就可以掌握自己的能力，而是一个神秘的“兄弟会”（Brothers）教会了她如何使用自己天赋的超能力。严格来说，Maya 是系列中出现的第四位女巫，但是或许是因为游戏性的限制，她和其他女巫之间的互动并没有被表现出来，所以无从得知她在遇见 Lilith 和 angel 两位女巫时到底有什么样的感受，也不清楚她是否认为自己已经达到了目的。

因为第二作中不再那么强调角色对于某类型枪械的专精，所以 Maya 没有一般意义上的专精武器，但毫无疑问带有元素伤害的枪械仍然最为适合她使用。

角色趣闻：

1.Maya 也拥有一张通缉令，应该是由第二作中的大反派帅哥杰克发布，金额高达 7 千 2 百亿，通缉理由只有一句“她是个女巫！”。

Salvador

性别：男　种族：人类　称号：狂枪手

尽管身高很励志——他只有半个 Brick 那么高，Salvador 的战斗力可一点都不能被小瞧，他不但有着惊人的抗打击能力，而且能够双手各持一把枪与敌人展开对射，此时他的抗打击能力会进一步上升，甚至可以恢复自己受到的伤害。这种狂暴的作战方式和他的出身有关，他是主角当中少见的潘多拉本地人，由一群残忍而嗜血的食人族暴徒养大，才 13 岁时就开始尝到了人肉的滋味，在某些传闻中，Salvador 甚至被称为是犀牛和人一起养大的孩子，所以才培养出了他如此野蛮的性格。无论他的过去如何，如今，Salvador 是一位财宝猎人，他在挑战一位寻找宝库的财宝猎人时被收养，进入了文明社会，虽然看起来仍然是一副野性不驯的样子，但终究不再是个茹毛饮血的野蛮人了。

角色趣闻：

1.Salvador 的通缉令上罗列的罪名特别多，不得不在下方多加了一页来补充描述，罪名包括“过失杀人、偷窃、纵火、破坏他人财产、私闯民宅、吃人肉、公然猥亵行为和言行不雅。”，鉴于罪名如此多，他的赏金也高达 99,000,000,000.99 元。

2.Salvador 在西班牙语中的意思是“救世主”，看来抚养他长大的财宝猎人对 Salvador 寄予厚望，没想到的是，最后 Salvador 还真成了某种意义上的救世主。



Axton

性别：男　种族：人类　称号：突击兵

因为对于个人英雄主义的追求，Axton 志愿加入了军队，这种心态让他顺利地融入了军队当中，但是也最终害了他。在一次过分追求个人表现与荣耀的行动中，他害死了几位队友，差点被判处死刑。他退出军队加入了佣兵组织，几经辗转，最终带着自己的一身技巧和军刀炮塔来到了潘多拉。Axton 希望在这片土地上能够重新开始获得赏识，并再一次实现自己的人生目标。

在第二作的四位角色当中，Axton 是惟一一个军人出身的财宝猎人，军队的锻炼带给了 Axton 洗练的个人风格，光从外观上来说他也是最有主角相的一位，不过可惜在游戏中这一点没有被很好地体现出来。除了一段失败的过往，Axton 还经历了一段失败的婚姻，在他因为害死队友而被赶出军队后，他的妻子莎拉，同时也是他原本指挥的士兵之一离开了 Axton，还把婚戒退回到了他手上。在系列第二作的故事发生时的数年前，莎拉不幸去世，Axton 拿到了她的士兵牌挂在自己身上以作纪念，从此过着渺然一身的生活，还把与自己相依为命的军刀炮合称为“甜心”、“宝贝”和“我的女朋友”。

角色趣闻：

1.Axton 不喜欢猫。

2. 因为“战争罪”而被通缉的 Axton 颈上人头值 50 亿，在队友里算是比较不值钱的一个。

3. 觉得 Axton 的声音很熟悉？你可能玩过《兽人必须死》，里面那个耍贱卖萌的战斗法师主角同样是由 Axton 的声优 Robert McCollum 配音的。



Zer0

性别：不明　　种族：不明　　称号：刺客

尽管从声音上来说，Zer0 的性别应该是男性，但谁也不敢肯定那面具下的真人到底是什么样子，他全身包裹得如此严实，让人无从猜测他到底是谁。关于 Zer0 的一切都无人知晓，他姓甚名谁，有着什么样的经历都不为人知，惟一广为人知的只有他作为一个刺客的动机。他并不特别在意钱财，但非常享受在刺客生涯中遭遇到的挑战，甚至有传言称他放弃暗杀目标，而是要求对方和他堂堂正正交战来挑战自我。Zer0 这个外号来源于他杀死敌人时会在头盔上显示一个大大的“0”，而且随着他采取不同的动作，将会有不同的符号显示在他的头盔外部。

把 Zer0 带到潘多拉的正是一次暗杀委托，他追寻的目标最近杀死了一个男人，受害人的家属委托 Zer0 进行报复行动。显然，吸引 Zer0 的不会是任务的酬金，而是前来潘多拉追杀目标的过程中会遭遇到的挑战。他以财宝猎人的身份来到了潘多拉，然后，他遇到了一个更值得战胜的挑战，那挑战自然就是击败帅哥杰克。

角色趣闻：

1. 开发商 Gearbox 的概念设计师 Scott Kester 承认，Zer0 的角色造型灵感来源于其他游戏中的独行侠角色，例如《特种部队》(G.I. Joe)中的蛇眼和“《潜龙谍影》系列”中的灰狐。

2.Zer0 的通缉罪名只有一项“暗杀政要”，但他要不就是暗杀某个重要人物，要不就是暗杀了一堆政要，不然他的通缉金额也不会高达 32 兆，成为所有主角之冠。

3.Zer0 头部出现图案与相应行动一览：

图案	图案解释	对应行动
:)	一个微笑表情	随机出现
0	一个大大的零	使用近战攻击杀死敌人
:D	一个大笑表情	爬上载具时
WTF BRO	“兄弟你搞毛啊！”（What the fuck, bro）的简称	坐在载具上碰到障碍物时
<3	一颗红心	被队友救援时
FML	“人生真操蛋！”（Fuck my life)的简称	死亡时
?	一个大问号	征询队友同意时，例如在载具上换位置
!	一个大冒号	看到队友死亡时
$	一个金钱符号	完成任务时
&&	两个连字符	查看背包菜单时
胜	你们不懂中文吗！	获得队友交易的物品时
...	省略号，表示沉默	查看背包菜单、杀死敌人和上弹时

关键背景疑问解答



Q：到底女巫有几个？

A：六个，尽管在初代的攻略本上提到过女巫有十三个，但这个数字应该是指所有存在过的女巫，因为在本作当中帅哥杰克曾经提过，在一个宇宙当中只能存在六个巫女，不会多也不会少，联系到女巫是自然诞生而不是被人工制造出来的，女巫的资格或许是随机继承的，当一个女巫死去，就会立刻有一个新的女巫在宇宙中无数个刚刚诞生的女婴儿中产生。游戏中登场过的四个女巫当中，斯蒂尔和 angel 都已经死去，所有目前六个女巫中仍然被我们所知的只有 Lilith 和 Maya。



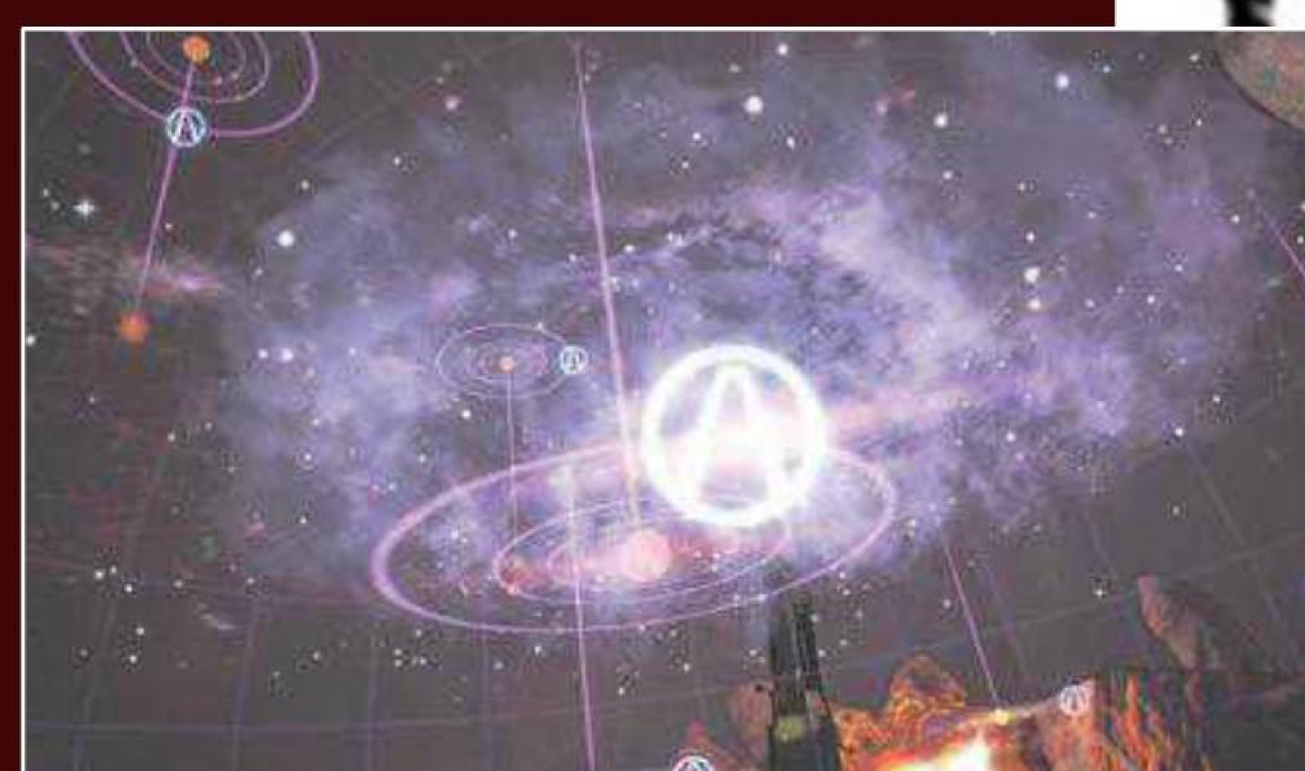
Q：angel 到底是谁？

A：曾被认为是一个人工智能，但在第二作中被证明是一个活生生的人，而且是一位女巫，还是帅哥杰克的女儿。她拥有女巫特有的技能“相位变换”(Phaseshift)，能够通过远距离来影响各种科技产物并入侵它们。通过这种方式，angel 指引着财宝猎人们挫败杰克的计划，也成功让自己摆脱了杰克的控制，迎来了代表着自由的死亡。



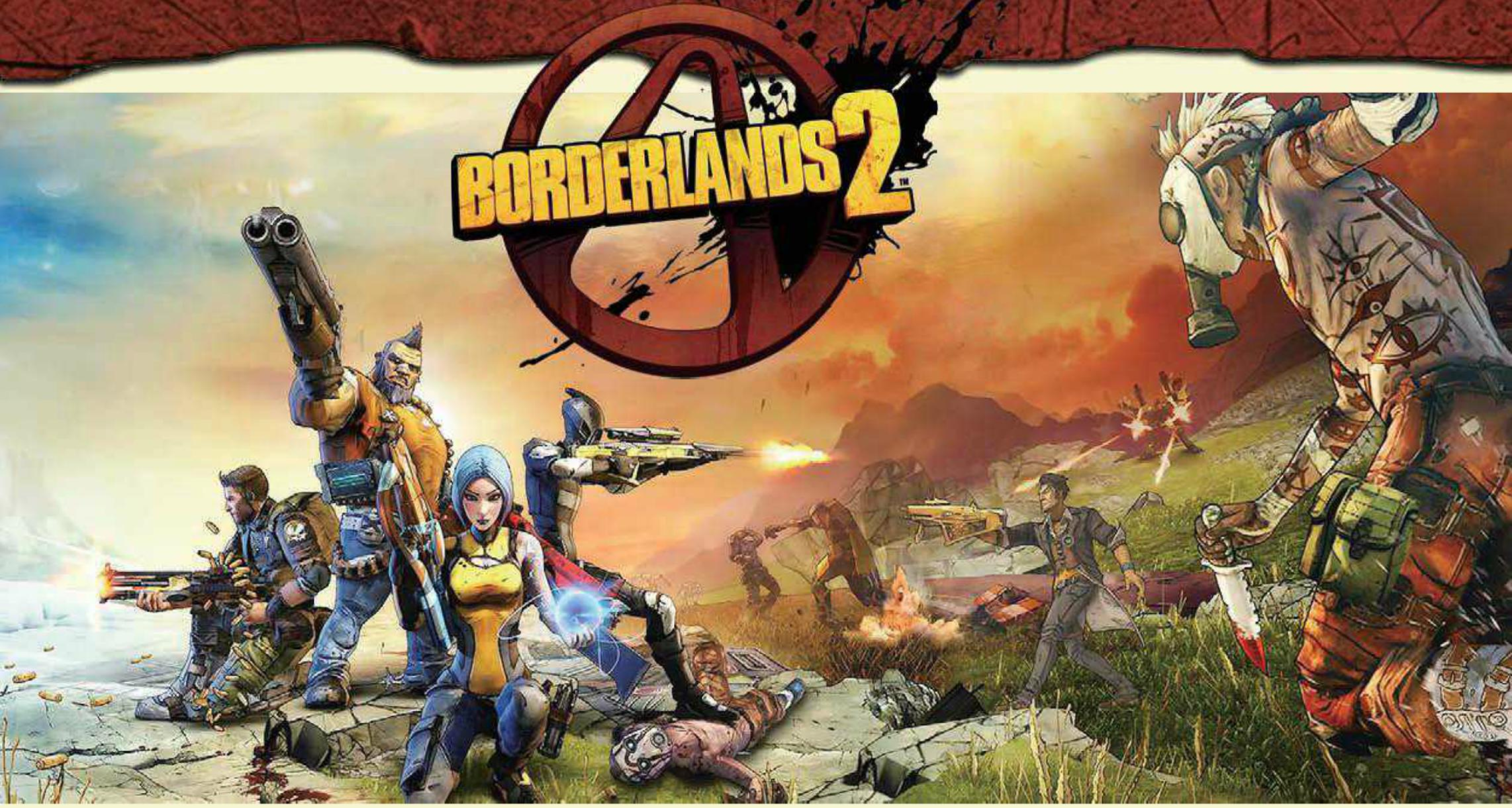
Q：Eridium 是什么？

A：在系列第一作中，宝库被启动后在潘多拉星球上生成的新能源，是外星人技术的产物。系列第二作中被帅哥杰克收集用于实现自己的邪恶计划，玩家在游戏中也可以拾取，用于提高物品栏、弹药和银行的容量上限。女巫可以用 Eridium 能源增强自己的力量，但会有相应的副作用。



Q：在第二作中故事完结了吗？

A：Gearbox 把坑挖大了几倍，把宝库这个概念扩展到了数个星系上，而且在他们重振《毁灭公爵》这个品牌前，看样子这个坑是不会填了……



对比前作，虽然单从动画渲染的画面难以看出游戏进化所在，但在内容上《边境之地2》却将前作中所有优秀的要素进一步强化，更夸张的枪械，更多种多样的敌人以及更多元化的场景，无论是新老玩家都极容易沉迷在潘多拉星球的世界中。新的4个职业风格各异，天赋分配的不同能衍生出巨大的玩法差异，而且各职业间强调互补，建议有条件的玩家必须约上三两好友进行联机，否则难以体验游戏真正的乐趣所有。

文 伽蓝 协力 纱迦＆洛克＆稀饭 美编 NINA

边境之地2	2K Games	角色扮演
多机种 Borderlands 2		美版
2012年9月18日	1~4人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

基本操作

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
A键	×键	跳跃
B键	○键	站立/下蹲
X键	□键	换弹/调查
Y键	△键	枪械切换
LB键	L2键	使用角色特技
RB键	R2键	投掷手雷
LT键	L1键	瞄准
RT键	R1键	射击
LS键	L3键	奔跑
RS键	R3键	近战攻击
BACK键	SELECT键	呼出菜单
方向键	方向键	切换指定武器







游戏界面说明



①角色特技图标，绿色为可用，红白状态为冷却中。
②护盾槽和体力槽，在护盾槽被完全消耗后才会消耗体力槽，护盾值会随时间自动恢复，但体力值一般情况下不会自动恢复，因此在战斗中要尽量保证护盾的持续存在。
③天赋触发性特效，在某些触发型天赋中投入技能点数后，触发的特效会显示在经验条的上下位置。
④手雷、当前种类武器弹药余量
⑤小地图，棱形为当前追踪任务的目标所在地。
⑥当前追踪任务的描述。

城镇设施介绍

贩卖机

与前作一样，游戏中的道具主要从自动贩卖机处购买，贩卖机一共有3种，Guns贩卖机主要出售枪械，ZED'S MEDS主要出售护盾和职业模组，而AMMO DUMP主要出售手雷和弹药补给，而无论是哪种贩卖机都会有一个20分钟限时购买的物品，这个物品的属性相对比较好，限时道具每20分钟刷新一次，如果在这20分钟内都没有购买该物品，则自动刷新为下一个物品，因此看到心仪的道具就必须赶紧下手以免后悔莫及，注意即使购买了限时道具，下一个物品也不会即时出现，同样需要等待倒计时完毕。

©2011 Gearbox Software, LLC. All rights reserved.

黑市

在流程中玩家首次到达Sanctuary后，在地图上可以发现除贩卖机外的第4个商店标志，这个商店十分显眼，门口被紫色的霓虹灯所映照，这就是本作中出现的黑市，在前作中，弹药的最大携带量以及道具栏空位是可以用金钱来购买升级的，但在本作中，一切升级道具都需要在黑市中购买，而黑市的通用货币是一种名为Eridium的紫色矿石（简称为E币），E币的获取途径有很多，敌人掉落、开箱、老虎机抽奖等方式都可以获得，最初所有的升级都只需要4枚E币，但每次升级都会在此基础上增加4枚E币，各等级升级所需E币以及升级效果详见下表。

消耗E币	等级	背包空位	储存箱空位	手雷	突击步枪	火箭筒	手枪	霰弹枪	微冲	狙击枪
–	初始状态	12	6	3	280	12	200	80	360	48
4	1	15	8	4	420	15	300	100	540	60
8	2	18	10	5	560	18	400	120	720	72
12	3	21	12	6	700	21	500	140	900	84
16	4	24	14	7	840	24	600	160	1080	96
20	5	27	16	8	980	27	700	180	1260	108

角色改造机

在Sanctuary的快速传送点外，可以发现一台改变角色外观的机器（地图上标记为一个小人），这里不但可以改变角色的外貌以及衣服的配色，还可以在这里花钱重置自己的天赋点数，因此不必担心在游戏中加错点数。



财宝猎人注意事项

敌人与等级

在与敌人战斗的过程中，角色等级有着十分重要的地位，因为当敌人等级高于玩家时，玩家所能造成的伤害会降低，等级差越大，降低的比率就越高，等级比玩家高3级的敌人会以骷髅图标标注，一般来说这已经算是一个警告，最好不要轻易挑战。

关于会心一击

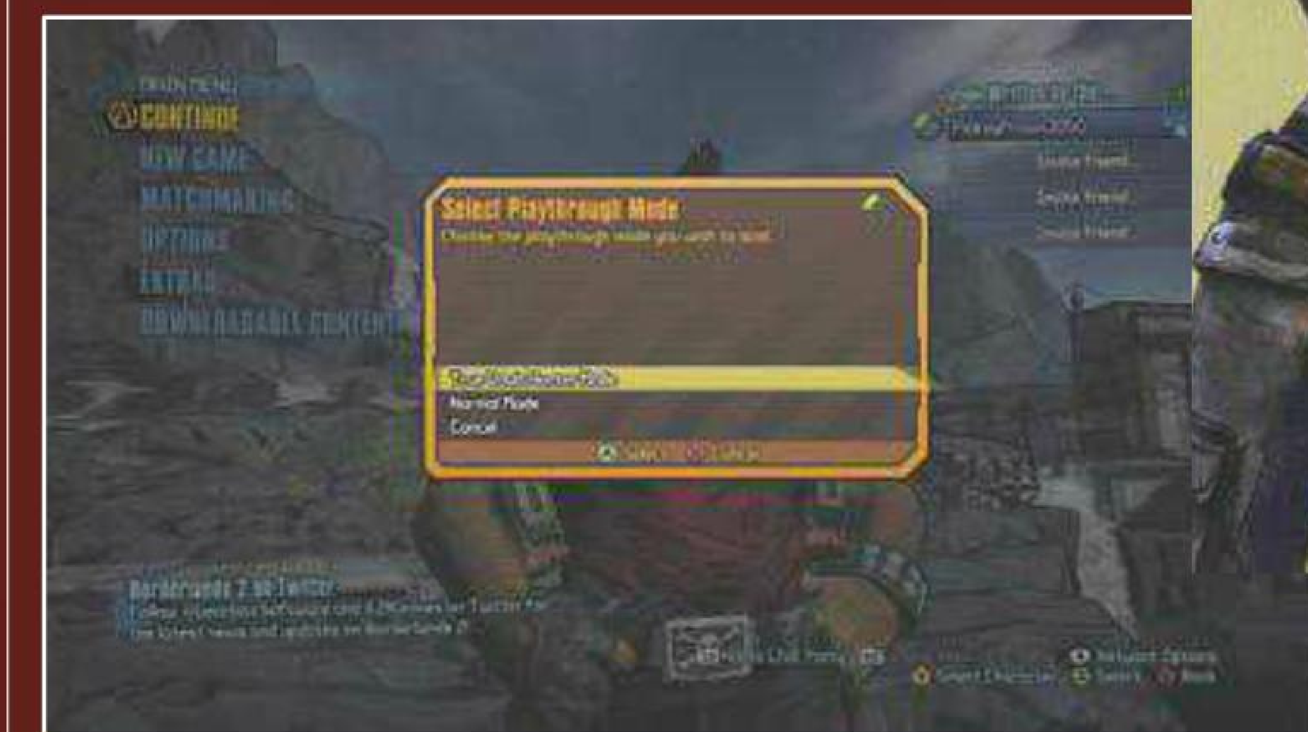
游戏存在会心一击的设定，但会心一击并非一种属性，而是取决于玩家攻击敌人的部分，所有敌人都会有弱点部位，部分敌人还有次要要点，比如游戏出现的Hyperion机器人的弱点在于其躯体，而次要弱点为手臂，虽然攻击次要弱点不能触发会心一击，但却能破坏它的结构使其失去部分攻击手段，因此熟悉敌人的弱点十分重要。

Fight For Your Life！

在战斗中体力值被完全削减后，会进入名为Fight For Your Life的状态，在这个状态下屏幕会变得一片灰暗，移动也会变得极其缓慢，而且无法举枪瞄准，而在这个状态下如果杀死一名敌人就能马上以护盾全满、部分体力恢复的状态复活，但要注意的是，虽然这种方法可以让玩家重生，但如果连续倒地会使状态的持续时间越来越短并最终一闪而过最终死亡，作为死亡的惩罚，系统会扣除玩家当前持有金额的约10%，因此死亡是致贫的最大原因，请玩家珍爱生命。



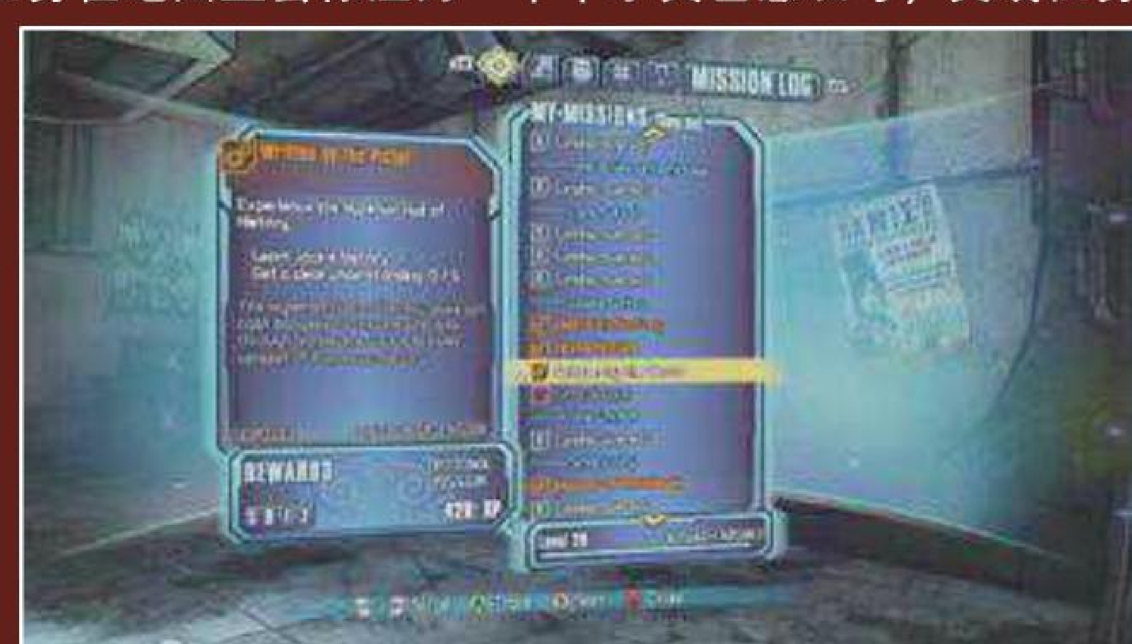
2周目与2.5周目



在完成1周目的所有主线任务后，在游戏的标题画面按Y键/△键选择已通关的角色后，会出现Normal Mode（1周目）以及True Vault Hunter Mode（2周目）的选项，在选择True Vault Hunter Mode后再选择Continue进入游戏，会自动开始游戏的2周目，在2周目中，玩家可以继承上一周目的所有数据，而且在这一周目中敌人的种类会大幅度增加，而且游戏难度也会有所提升。而当玩家历尽艰辛踏破2周目后，会进入一个名为Playthrough 2.5的模式，这个模式十分简单粗暴，那就是在True Vault Hunter Mode的基础上，使所有地区的敌人都会变成50级，藉此玩家可以满足挑战以及打宝的乐趣。

主线任务与支线任务

在玩家选择New Game进入游戏后，就会自动接到第一个主线任务，主线任务在菜单显示为“Story Mission”，主线任务只要完成任务就会自动接到下一个主线，因此不会遗漏。而支线任务“Optional Mission”会随着游戏主线流程的发展逐步出现，这些任务在地图上会标注为一个个小黄色感叹号，支线任务虽然会存在失败的情况（即任务列表上打上红叉），但是只要回到接任务的位置重新接一次任务即可，也就是说，游戏中所有任务都不会被错过，无需顾虑。



单人游戏与联机合作

游戏中任何情况下都可以进行最大4人的联机合作，不管玩家之间等级差异多少，或是流程进度先后均可随时搜索可加入房间或加入好友的游戏，联机合作时人数越多，敌人的体力和攻击力会越高，但同时获得的经验也会越多，掉落也会变得更优秀，下面是单人游戏与多人合作时的差异。（单位：倍）

Normal Mode

–	单人游戏	单人游戏	2人合作	2人合作	3人合作	3人合作	4人合作	4人合作
敌人级别	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力
普通敌人	1	0.75	1.2	0.9	1.45	1.03	1.75	1.22
精英敌人（Badass）	1	0.85	2	1	3	1.13	4	1.32

True Vault Hunter Mode

–	单人游戏	单人游戏	2人合作	2人合作	3人合作	3人合作	4人合作	4人合作
敌人级别	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力	敌人体力	敌人攻击力
普通敌人	1	1.05	1.15	1.15	1.45	1.35	1.75	1.45
精英敌人（Badass）	2	1.3	4	1.55	6	1.8	8	2.05

属性详解

在游戏中，玩家获得的武器可能会附带有不同的属性，而这些属性共有4种，不同的属性在对付不同的敌人时效果差异很大，附带属性的武器攻击部分本身带有同属性的敌人还可能出现抵抗的情况（出现Resis字样），这样的情况下几乎无法对敌人造成伤害，因此了解各种属性的功能十分重要，下面就为大家介绍武器的全部4种属性。



爆炸：爆炸属性与普通无属性弹药惟一的区别在于，它能在枪械伤害的基础上附加爆炸伤害增加输出，可以理解为强化型的普通弹药。

火焰：火焰属性对没有护盾的生物尤其有效，比如大部分人形敌人以及野外的生物，火焰属性顾名思义就是能将敌人点燃，被点燃的敌人会在一段时间内持续受到火焰伤害，而且还有一定几率使敌人陷入痛苦中失去战斗能力，是最常用的属性之一。

震荡：震荡属性的泛用性很强，因为它基本不仅不会因敌人种类的不同而发生伤害递减，而且对敌人的护盾有极强的穿透性，可以轻松将敌人的护盾打破并附带电击杀伤，但是注意的是，震荡属性虽然对带有护盾的敌人有特效，但也仅仅是作用与护盾上。举个例子，比如一个带有护盾的人形敌人，在用带震荡属性的枪械破坏其护盾使其本体暴露后，震荡属性的优势也会随之失去，这时就会变成火焰属性的主场，但是在对付普通敌人时与其花时间换枪，还不如直接将敌人秒杀。

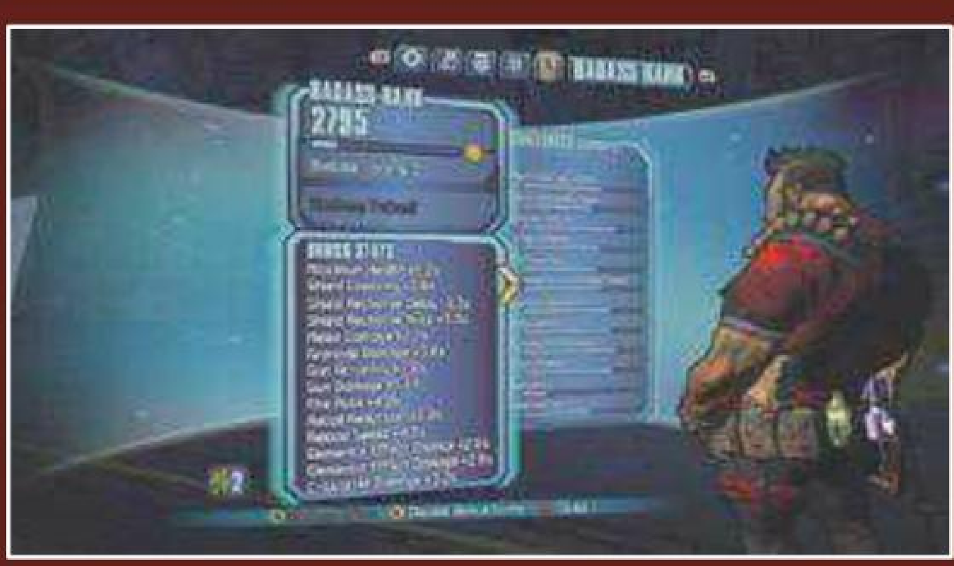
腐蚀：腐蚀属性能有一定几率腐蚀敌人，使其身上持续带有绿色的酸液，对付生物类敌人时还有一定几率使他们短时间内失去战斗力，但遗憾的是腐蚀属性对于除装甲敌人外的敌人都会发生伤害递减，那什么是装甲敌人呢？游戏中有不少血条标记为黄色的敌人，而这部分敌人就是装甲敌人，多见于来自帅哥杰军工企业下的机器人。

破碎：破碎属性与其他几种属性不同，它本身并非一种伤害性属性，但是它能使敌人陷入破碎状态，具体表现为敌人身上会冒出紫烟，这时用除破碎属性的任意枪械攻击该敌人都能获得双倍的伤害加成，在对付血厚的敌人时几乎是必备的属性。

另外，不同的属性除了在对付不同的敌人时会产生伤害差异外，游戏在1周目（Normal Mode）以及2周目（True Vault Hunter Mode）中也会产生差异，各种枪械的伤害倍率具体如下。

伤害种类	生物（一周目）	装甲（一周目）	护盾（一周目）	生物（二周目）	装甲（二周目）	护盾（二周目）	破碎加成（周目不限）
无属性	1	1	1	1	1	1	2
爆炸属性	1	1	0.8	1	1	0.8	2
火焰属性	1.5	0.75	0.75	1.75	0.4	0.4	2
震荡属性	1	1	2	1	1	2.5	2
腐蚀属性	0.9	1.5	0.75	0.6	1.75	0.4	2
破碎属性	1	1	1	1	1	1	1

挑战与坏蛋点数



在游戏中按下BACK/SECLET键打开菜单，在最右一栏可以发现一系列的挑战以及名为Badass Rank的数据，完成挑战可以获得一定点数的Badass Rank奖励，当Badass Rank达到一定数值时就会奖励玩家1点坏蛋点数（Badass Token），使用坏蛋点数可以在14个属性奖励中随机选取5个供玩家强化自己的属性，但这里的随机并不是真正的随机，因为当玩家集中将某一两个属性强化后，这一两个属性就会从列表中消失而导致无法强化，只有在将点数分配在其他一些强化次数较少的技能上时，这些强化次数较多的属性才会慢慢地再次出现。

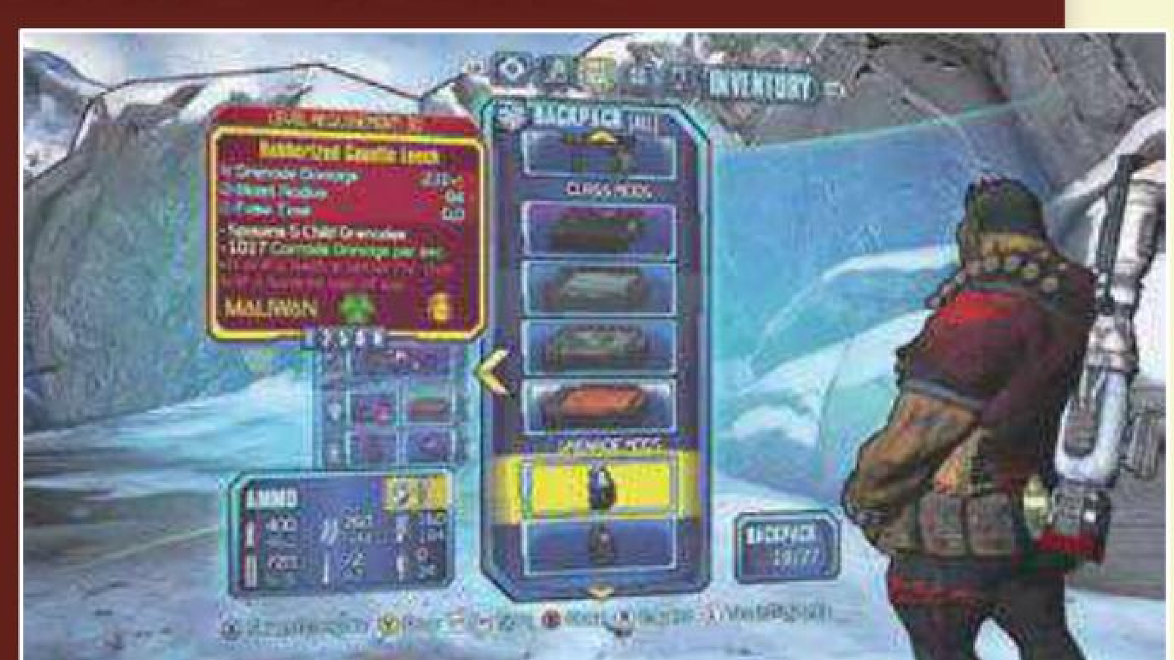
强化属性一览表

名称	作用
防御强化	
名称	**作用**
Max Health	提升体力值上限
Max Shield Capacity	提升护盾值上限
Shield Recharge Rate	提升护盾恢复速率
Shield Recharge Delay	缩短护盾重新恢复的时间间隔
枪械强化	
名称	**作用**
Gun Damege	提升所有枪械的伤害
Fire Rate	提升所有枪械射击的频率
Accuracy	提升所有枪械的准确度（发射的子弹偏移缩小）
Recoil Reduction	提升所有枪械的稳定度（降低射击后枪械的抖动幅度）
Reload Speed	提升所有枪械的换弹速度
Critical Damage	提升造成会心一击时的伤害
近战强化	
名称	**作用**
Melee Damage	提升近战攻击力
手雷强化	
名称	**作用**
Grenade Damage	提升手雷伤害
附加属性强化	
名称	**作用**
Elemental Effect Chance	提升武器特殊属性附加的几率
Elemental effect Damage	提升武器特殊属所造成的伤害

另外，坏蛋点数强化的数据有如下2个特点，一是已经强化的属性能作用于存档下的所有角色，二是所有角色的挑战分开计算，换句话说挑战获得的属性加成可以重叠，但不同角色间的强化同样会照递减规则递减，每个奖励属性的具体递减规则如下：

坏蛋点数投入	奖励幅度	持续范围
1	1%	1%
2	0.7%	1.7%
3	0.6%	2.3%
4–8	0.5%	2.8%–4.8%
9–21	0.4%	5.2%–9.8%
22–81	0.3%	10.1%–27%
82–625	0.2%	27.2%–125%
626+	0.1%	125.1% +

物品等级



在游戏中玩家可以获得各种颜色的物品，而这些物品的颜色决定了物品的品质，物品的品质从低到高依次为白–绿–蓝–深紫–紫红–橙，但是一件物品的好坏不能光迷信品质，还要从物品的等级以及特效来进行横向对比才能分出高下。

复制大法

金钱、物品复制法

你还在为缺钱缺装备而发愁吗？利用以下方法就可以轻松将使钱轻松到达上限，也可以从好友处免费获得强力装备，这种复制大法虽然双平台可用，但因主机机制不同步骤会有所差异，因此下面将分开讲解。



X360版

利用X360的账号机制可以轻松用单机双手柄的方式复制金钱与装备，具体步骤如下：首先我们要准备2个设定档A和B，假设A为主号，B为复制辅助账号，这时用A账号开启游戏，B账号以分屏的形式进入A的游戏，假设A现在有1000金钱，B金钱为0，在游戏中进行交易，A将1000块转移到B身上，这时A身上金钱变为0，B身上金钱变为1000。以下是复制的关键所在，获得金钱的B按下暂停选择QUIT退出，这样会将B获得金钱的数据保存，之后失去金钱的A按下西瓜键登出，由于登出的过程不会进行存档，也就是说A虽然将钱转移到B的身上，但登出后的A重新读档并不会失去刚才的1000金钱，用同样的方法重复一次，会得到结果：A金钱1000，B金钱2000，这时A与B之间就存在了一个金钱差的概念，而为了将金钱复制的效率最大化，接下来用同样的方法开启房间，让钱多的B将2000给予钱只有1000的A，用这样的多转少的方式就可以以极快的速度复制金钱。但是注意在这样保本互换的过程中，会出现有时是开房间的主机A作为给钱者，有时候是进入房间的B作为给钱者，如果是主机A作为给钱者时，直接登出就可以实现A登出，B保存的效果；而如果是B作为给钱者时，则需要让B先按QUIT退出作保存，然后主机A再进行登出。

经实际测试约1000的本金不到1小时就能将金钱变成最大值99999999，装备也可以用同样的方法来进行复制，在获得大量金钱后将非主号的B的存档复制到另外的储存装置上，没有钱的时候就读取该复制存档自取即可，俨然一个移动银行！总而言之，这个方法用一句话总结就是：“钱多的给钱少的，给钱者登出避免存档损失，如果给钱者是主机则直接登出，如果给钱者不是主机就先让收钱者退出保存再登出。”

PS3版

PS3版的复制原理与X360版相同，拜PS3只能同时登入1个账号的机制所赐，以上的复制方法虽然可以实现，但是会变得极其麻烦，而且必须在网络上与好友配合，具体方法为玩家A与玩家B在网络上开房用上述的方法给钱，但是PS3并没有登出这一概念，必须按下HOME键选择退出游戏再进游戏，因此复制金钱的效率会大打折扣，但聊胜于无，幸好利用这种方法还是可以实现装备复制。

金钥匙复制法

金钥匙是注册Gear Box官网礼物以及游戏预定赠送的特典之一，金钥匙用于开启位于Sanctuary城内的金色装备箱，这个装备箱可以开出根据玩家等级的紫色装备，由于越后开启获得的装备越好，因此大多数玩家都不舍得早早开启，经过反复的尝试以及改良，小编们开发出一种能够复制这种稀有金钥匙的方法，相信目前知道这种方法的人绝对少之又少，在此就与大家分享，但遗憾的是这种方法只适用于X360版，PS3版根据机制的缘故直接与这种方法无缘。注意！注意使用这种方法时【必须不能】连接网络，原因请参看下文。

首先玩家需要取得用于复制的第1条金钥匙，首先登陆LIVE并进入游戏中，在菜单的Extra一栏内选择Shift Code，然后根据提示完成Gear Box官网的注册，成功注册后系统会发信到注册邮箱内，打开注册邮箱并点击链接Confirm Your Account完成注册，重新连接LIVE进入游戏中应该就会出现获得金钥匙的提示，这时退出LIVE退出游戏，正式进入复制的步骤。

首先，我们需要准备2个手柄以及1个U盘，将拥有钥匙的主账号A的设定档以及游戏存档都转移到U盘之上，然后用U盘登入账号开启游戏房间，之后用副账号B进入A的游戏中，当2个账号都进入游戏后，前往位于Sanctuary金色装备箱所在的房间内，这时拔掉机器上存有账号A设定档以及存档的U盘，这样虽然会使屏幕上出现错误提示，但是并不会导致A退出游戏，这时控制带有金钥匙的A的角色开启金色装备箱，然后控制B上前取得装备，之后控制A按下西瓜键将A登出回到标题画面。在标题画面处，重新将U盘插到机器上，按下Start键读取U盘上的数据再次进入游戏，可以发现虽然刚才A消耗过金钥匙开箱子，但是身上的金钥匙并没有消失，这时借助B账号重复以上的复制步骤就能实现金钥匙无限开装备的效果。

这个复制大法的原理在于，金钥匙的代码并非写在游戏的存档之中，而是写在了玩家的设定档当中，当玩家拔掉U盘后，虽然游戏没有被中断，但实际上却阻止了硬件将代码写入位于U盘的设定档上，这样一来就能在不改变设定档的情况下实现金钥匙的保留。一旦不慎在忘记拔掉U盘的情况下打开装备箱，如果是离线进行复制的玩家不用慌张，回到系统设定中将U盘内的设定档删除，然后拔掉U盘，在系统菜单中选择恢复设定档即可将未消耗钥匙的设定档重新下载，之后再重新将设定档转移到U盘上重复以上步骤即可，但如果玩家连接网络进行复制的话，由于玩家的设定档改动会实时上传，因此一旦出现意外就无力回天了，这也是为什么必须离线进行金钥匙复制的原因。

最后提醒大家，反复插拔U盘这种复制方法并非常规手段，请做好备份的工作以免出现意外。

全职业分析

这次游戏的天赋设计与前作一样，每个职业都有3条风格各异的路线供玩家选择，而且这次的天赋设计要比前作完善很多，联机的互补性也得到了强化，因此大大增加了游戏的乐趣，天赋树的规则很简单，所有天赋路线都有6层，在该路线上每投入5点就能点出下一层，下面就为大家带来所有4名职业的天赋树介绍以及角色分析。



突击兵——Axton

天赋树

职业技能

Sabre Turret

军刀炮塔，设置一门自动攻击敌人的炮塔，在靠近炮塔时可以将其回收减少冷却时间。基础冷却时间：42秒。



GURRILLA路线

层数	名称	效果
1	Sentry	炮塔每次发射的子弹数量+1/2/3/4/5，炮塔的持续时间+2/4/6/8/10秒
	Ready	换弹的速度+8%/16%/24%/32%/40%
2	Laser Sight	炮塔射击精准度+10%/20%/30%/40%/50%
	Willing	护盾恢复速率+15%/30%/45%/60%/75%，护盾重新充能延迟–12%/24%/36%/48%/60%
3	Onslaught	击杀敌人后，短时间内枪械伤害+6%/12%/18%/24%/30%，移动速度+12%/24%/36%/48%/60%
	Scorched Earth	使炮塔可以发射额外火箭炮，可发射22枚火箭炮
	Able	攻击敌人可以在短时间内每秒回复0.4%/0.8%/1.2%/1.6%/2%生命最大值，持续3秒，效果无法叠加
4	Grenadier	手雷最大持有量+1/2/3/4/5
5	Crisis Management	护盾被耗尽后，枪械伤害+7%/14%/21%/28%/35%，近战伤害+6%/12%/18%/24%/30%
6	Double Up	炮塔增加一支额外的炮管，所有弹药增加破碎属性，炮塔弹药+100%

GUNPOWER路线

层数	名称	效果
1	Impact	所有枪械伤害+4%/8%/12%/16%/20%，近战伤害+3%/6%/9%/12%/15%
	Expertise	武器切换速度+14%/28%/42%/56%/70%，瞄准速度+14%/28%/42%/56%/70%，瞄准移动速度+7%/14%/21%/28%/35%
2	Overload	突击步枪弹夹容量+10%/20%/30%/40%/50%
	Metal Storm	击杀敌人后，短时间内射速+12%/24%/36%/48%/60%，枪械后座力-15%/30%/45%/60%/75%
3	Steady	所有武器后座力-8%/16%/24%/32%/40%，手雷伤害+5%/10%/15%/20%/25%，火箭发射器伤害+4%/8%/12%/16%/20%
	Longbow Turret	提高炮塔的最大部署距离以及生命值，炮塔部署距离+10000%，炮塔生命值+110%
	Battlefront	在炮塔存在时，枪械伤害、手雷伤害以及近战伤害+6%/12%/18%/24%/30%
4	Duty Calls	无属性枪械+5%/10%/15%/20%/25%，射速+3%/6%/9%/12%/15%
	Do or Die	在Fight For Your Life状态下可以投掷手雷，同时手雷伤害以及火箭筒伤害+10%
5	Ranger	枪械伤害、射击准确度、会心一击伤害、射速、弹夹容量、换弹速度以及最大生命值+1%/2%/3%/4%/5%
6	Nuke	使炮塔可以释放一枚小型核弹

SURVIVAL路线

层数	名称	效果
1	Healthy	最大生命值+6%/12%/18%/24%/30%
	Preparation	护盾最大值+3%/6%/9%/12%/15%，护盾全满时每秒恢复最大生命值的0.4%/0.8%/1.2%/1.6%/2%
2	Last Ditch Effort	在Fight For Your Life状态下，枪械伤害+8%/16%/24%/32%/40%，移动速度+14%/28%/42%/56%/70%
	Pressure	根据当前生命值，提升最多14%/28%/42%/56%/70%的换弹速度，降低最多12%/24%/36%/48%/60%的护盾充能延时
3	Forbearance	受到负面属性影响时的持续时间-8%/16%/24%/32%/40%，最大生命值+1%/2%/3%/4%/5%
	Phalanx Shield	炮塔放出一道护盾，阻挡来自敌人的远程攻击，但敌人的近战攻击不受影响
4	Resourceful	炮塔技能的冷却速率+5%/10%/15%/20%/25%
	Mag-Lock	炮塔现在可以部署在墙壁或天花之上
5	Grit	受到致死一击时有4%/8%/12%/16%/20%的几率无视伤害并恢复生命最大值的50%
6	Gemini	允许玩家同时部署2门炮塔

职业分析

Axton的特色是能呼叫军刀炮台支援，3个技能树的最终技能全部和军刀炮台有关，若要论最实用，非GUERRILLA莫属（即左侧路线）。

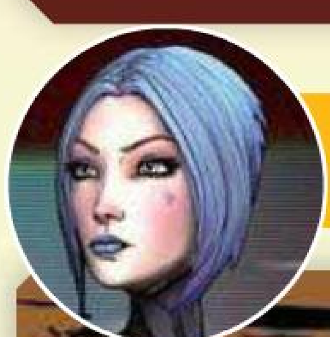
GUERRILLA路线最后的技能Double Up效果为军刀炮台增加一只炮管，同时两只炮管的攻击均附加破碎效果。由于军刀炮台射速很高，所以基本上可以保证挨枪的敌人必进入破碎状态，之后全队都可以轻松享受两倍伤害的福利，这个技能在组队时极其有用，全队都可以省下装备破碎属性武器的空间了，而且只有这条路线才有强化军刀炮台威力的技能。

GUNPOWDER路线最后的技能是Nuke，效果为扔出炮台后自动引爆一枚小型核弹，这个核弹的范围较大但并非全屏，威力尚可。但比较坑爹的是这个路线基本不会强化军刀炮台自身，导致后期除了一开始的那一发核弹之外，炮塔基本上就是个摆设，所以倒不如放了核弹就回收比较实用。只是缩短技能冷却时间的技能又在SURVIVAL路线，就算达到50级也最多只能点到4级。

SURVIVAL路线最后的技能Gemini允许玩家一次扔出两个军刀炮台，不过面临的问题和GUNPOWDER路线差不多，那就是在这条路线上没有增强军刀炮台攻击力的技能。不过若以强化自身作战能力为出发点，那么SURVIVAL路线还是很值得推荐的。从这点考虑的话，单人作战时可以以本路线为主，辅以GUERRILLA路线的一些强化技能，如此一来无论是自身还是炮塔都有不错的战斗力。护盾技能比较坑爹，但考虑到只耗费1个技能点，还是可以一试的。



个人总结：31级之前，3条路线初期都有不错的技能（如Sentry、Impact、Healthy、Preparation），可分散来点获得最大收益。31级之后，单机作战主修SURVIVAL，辅修GUERRILLA。联机作战主修GUERRILLA，剩下的点数参考31级之前。



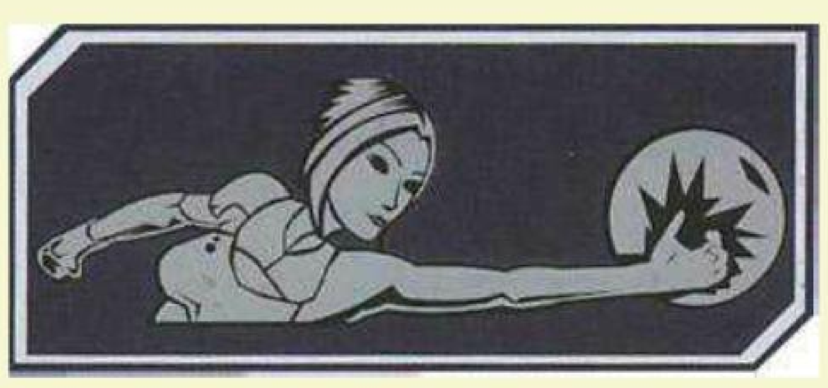
魔女——Maya

天赋树

职业技能

Phaselock

相位锁，相位锁可以将敌人禁锢并浮空，使其在短时间内丧失一切战斗力，而对于部分无法被禁锢的敌人则造成直接伤害。



MOTION路线

层数	名称	效果
1	Ward	护盾最大值+5%/10%/15%/20%/25%，护盾充能延时-8%/16%/24%/32%/40%
	Accelerate	所有枪械伤害+3%/6%/9%/12%/15%，子弹飞行速度+4%/8%/12%/16%/20%
2	Suspension	相位锁的持续时间+0.5/1/1.5/2/2.5秒
	Kinetic Reflection	短时间内使敌人来袭的子弹偏转，使受到的伤害减免10%/20%/30%/40%/50%，偏转的伤害
3	Fleet	当护盾被耗尽时，移动速度10%/20%/30%/40%/50%
	Converge	使用相位锁禁锢敌人时，会将附近的敌人牵引，对被牵引的敌人造成伤害
	Inertia	击杀敌人后，短时间内每秒恢复护盾值的0.8%/1.6%/2.4%/3.2%/4%，换弹速度+10%/20%/30%/40%/50%
4	Quicken	相位锁的冷却速率+6%/12%/18%/24%/30%
5	Sub-Sequence	被相位锁禁锢的敌人死亡时，会有20%/40%/60%/80%/100%的几率将附近的另一名目标进行二次禁锢
6	Thoughtlock	将相位锁的功能从禁锢转换成将敌人迷惑，使其向队友倒戈相向，迷惑时间+4秒，冷却时间+3秒






HARMONY路线

层数	名称	效果
1	Mind's Eye	会心一击伤害+5%/10%/15%/20%/25%，近战伤害+6%/12%/18%/24%/30%
	Sweet Release	被相位锁禁锢的敌人死亡后会产生1/2/3/4/5个生命之球，它们会自动寻找周围受伤的队友进行治疗，每个生命之球最多可以治疗受伤者15%的生命值，治疗效果与目标生命值成反比
2	Restoration	射击队友可以将6%/12%/18%/24%/30%的伤害转换成治疗值，并提高3%/6%/9%/12%/15%的最大生命值
	Wreck	当用相位锁禁锢敌人时，枪械射速+10%/20%/30%/40%/50%，伤害+6%/12%/18%/24%/30%
3	Elated	当用相位锁禁锢敌人时，自身和队友可以每秒恢复1%/2%/3%/4%/5%的生命值
	Res	对倒地队友使用相位锁可以使队友立刻复活
	Recompense	在受到敌人攻击时有10%/20%/30%/40%/50%的几率反弹同等的伤害
4	Sustenance	每秒最多恢复生命值总量的0.4%/0.8%/1.2%/1.6%/2%，恢复速度与当前生命值成反比
5	Life Tap	击杀敌人后，短时间内使所有攻击带有1.2%/2.4%/3.6%/4.8%/6%的生命偷取效果
6	Scorn	近战技能替换为投掷一颗带破碎效果的光球，持续伤害附近的敌人，该光球带有18秒冷却时间，在冷却时间期间会重新变为普通的近战攻击。

CATACLYSM路线

层数	名称	效果
1	Flicker	枪械造成属性伤害的几率+6%/12%/18%/24%/30%
	Foresight	所有武器的弹夹容量+4%/8%/12%/16%/20%，换弹速度+5%/10%/15%/20%/25%
2	Immolate	在Fight For Your Life状态下，武器附加10%/20%/30%/40%/50%，附加的伤害数值基于当前的武器攻击力
	Helios	对敌人相位锁后将引发等级1/2/3/4/5的火焰爆炸，波及附近所有敌人
3	Chain Reaction	当用相位锁禁锢敌人时，期间射击的所有子弹都有8%/16%/24%/32%/40%的几率额外对附近另外一名敌人造成伤害
	Cloud Kill	射击敌人会形成一片酸雨云，会对接触到酸雨云的敌人造成持续伤害，酸雨云持续时间为5秒，同一时间最多只能存在一片酸雨云
	Backdraft	近战攻击可以造成额外的火焰伤害，当护盾被耗尽时，会产生等级1/2/3/4/5的火焰爆炸，对周围的敌人造成伤害，这种效果必须在护盾充满后才能再次触发
4	Reaper	对体力低于50%的敌人造成额外8%/16%/24%/32%/40%的枪械伤害
5	Blight Phoenix	击杀敌人后，在短时间内对附近的敌人造成等级1/2/3/4/5的，火焰以及腐蚀伤害，伤害与角色等级与天赋投入点数有关
6	Ruin	使相位锁可以对目标附近的所有敌人附加破碎、震荡以及腐蚀属性。

职业分析

本作魔女的特殊能力不再是前作的时空停止，而是改为控制单名敌人的 Phaselock（束缚敌人，但无法抓取直升机、炮台等大型物体），这个技能可以在一定时间内束缚敌人，提供一个可尽情攻击的输出机会，因此在前期 Maya 的主要战斗思路还是在后方进行支援，Maya 的自保能力很差，切勿贪刀而上前冲锋。当等级达到 Lv.11 左右时，各位就可以考虑将点数投入到 CATACLYSM 系的 Flicker，这个天赋能增加异常属性的发生率，在点满的情况下即使是使用射速慢的手枪，也能在极短时间内让敌人陷入各种异常状态。同时这也是 Maya 最主要的输出手法，因此平时最好在背包中常备几把各属性各类型的异常枪械，这样在遇到情况时才能确保自己的输出。

MOTION 为控制型天赋，在选择 MOTION 作为主天赋的情况下，玩家不能依靠异常枪械作为主力输出，而是应该在点满 Accelerate（增加子弹伤害和飞行速度）的情况下使用单发攻击高的枪械作为主力武器。并尽早点出 Converga（Phaselock 可以吸引周围的敌人，并对它们造成伤害）这种天赋增加自身的输出。注意该系天赋的大招 Thoughtlock（控制敌人）对敌人施展后，被控制的对象会成为敌人的首选目标，能为自身争取到一定的输出时间和逃跑机会，但相对而言这招也具有极长的 CD 时间，而且在只剩下一个敌人的情况下几乎没有用武之地，点不点就由玩家自己取舍了。

HARMONY 属于奶妈型天赋，同时也是 Maya 在前期最没有实用价值的天赋（在后期点出 CATACLYSM 系天赋的时候才具有输出能力），一是因为这游戏中敌人火力高，就算是 Sweet Release（击杀被 Phaselock 束缚的敌人时产生治疗之球）回复的 50% 血也撑不了多久，在混战中自己的生命安全都很难保证，更别提是救助别人了。二则是如果你没有经常一起联机游戏的好友，在和陌生人组队的情况下很难指望别人会优先攻击被 Phaselock 锁住的敌人，或是不乱跑让你帮他加血，导致实用性大减。惟一好用的就是该系的大招 Scorn（使敌人进入破碎状态），其放出的破碎之球可以让一定范围内的敌人进入破碎状态，算好 CD 时间和 Phaselock 混用的话能让小队的整体输出提升不止一个档次。

CATACLYSM 是输出天赋，也是建议各位在前期使用的天赋，该系天赋中最有用的莫过于 Cloud Kill（命中敌人后产生腐蚀属性的云）和 Reaper（攻击体力在 50% 以下的敌人时攻击力提升）这两个技能了，能极大增加 Maya 的输出能力，而 Immolate（濒死状态下增加火属性伤害）配合火箭炮可在濒死状态下轻松复生。最终大招 Ruin 的实用性满点，发动后会按破碎、雷电和腐蚀的顺序发动异常攻击。值得一提的是 Blight Phoenix（击杀敌人后生成瘟疫凤凰）的有效范围仅在自身周围，没必要将点数投入这里。

Maya 和其他职业最大的区别在于，如果想在游戏中打出令人满意的伤害，就必须借助 CATACLYSM 系天赋，因此单机情况下建议首选该系天赋，在等级达到 40 以上再切换成其他天赋，并辅以 CATACLYSM 产生输出能力。在主修 CATACLYSM 系天赋的情况下，在该系天赋投入 27 点的情况，可以考虑将剩余点数投入到 MOTION，在输出有保证的情况下，MOTION 系的两个击杀技能能极大 Maya 的持续作战能力。

而联机方面，在上文也说道，如果没有能一起联机游戏的好友，建议不要选择 HARMONY 系，在战斗中尽量多使用 Phaselock 控制住具有威胁的敌人，并提醒队友优先击杀该名敌人。此外，及时使用破碎枪弱化敌人也是增加团队输出的手段，建议在取得相关枪械后多多使用。





狂枪手——Salvador

天赋树

职业技能

Gunzerking

枪狂，发动后同时持有 2 把武器，并立即恢复 50% 的体力，技能持续期间获得伤害减免，并会不断恢复体力以及弹药总数（火箭弹除外）



GUN LUST路线

层数	名称	效果
1	Locked and Loaded	换弹后在短时间内+5%/10%/15%/20%/25%的射速
	Quick Draw	所有武器的切换速度+7%/14%/21%/28%/35%，会心一击伤害+2%/4%/6%/8%/10%
2	I'm Your Huckleberry	使用手枪时伤害+3%/6%/9%/12%/15%，换弹速度+3%/6%/9%/12%/15%
	All I Need is One	切换武器后能使下一发子弹的伤害+8%/16%/24%/32%/40%
3	Divergent Likeness	在枪狂状态下，如果同时装备两把同类武器则获得6%/12%/18%/24%/30%的伤害加成，如果装备不同类的武器则获得6%/12%/18%/24%/30%的准确度加成
	Auto-Loader	击杀敌人后，可使已装备但非当前所持武器的枪械马上自动完成换弹操作
	Money Shot	弹夹内的最后一发子弹能够获得最多80%/160%/240%/320%/400%的伤害加成，加成数值与弹夹容量成正比，触发此技能的武器弹夹最小要为10
4	Lay Waste	击杀敌人后，短时间内+8%/16%/24%/32%/40%的射速，一击+5%/10%/15%/20%/25%的会心一击伤害
	Down Not Out	在Fight For Your Life状态下可以发动枪狂技能
5	Keep It Piping Hot	在枪狂冷却的过程中，枪械伤害+5%/10%/15%/20%/25%，近战伤害+6%/12%/18%/24%/30%，手雷伤害+5%/10%/15%/20%/25%
6	No Kill Live Over Kill	击杀敌人后获得枪械伤害加成，数值等同于击杀上一个敌人时的伤害

RAMPAGE路线

层数	名称	效果
1	Inconceivable	射击敌人时最多有10%/20%/30%/40%/50%的几率不耗费弹药，触发几率与护盾值和生命值成反比
	Filled to the Brim	所有枪械的弹夹容量+5%/10%/15%/20%/25%，弹药最大持有量+3%/6%/9%/12%/15%
2	All in the Reflexes	换弹速度+5%/10%/15%/20%/25%，近战伤害+4%/8%/12%/16%/20%
	Last Longer	枪狂的持续时间+3/6/9/12/15秒
3	I'm Ready Already	枪狂的冷却速率+5%/10%/15%/20%/25%
	Steady As She Goes	在枪狂状态下后座力降低80%，命中敌人时有30%的几率提高射击精确度
	5 Shot or 6	击杀敌人后，有5%/10%/15%/20%/25%的几率回收命中目标的弹药
4	Yippee Ki Yay	在枪狂状态下击杀敌人可以延长0.6/1.2/1.8/2.4/3秒的枪狂持续时间
	Double Your Fun	在枪狂状态下可以同时投掷2枚手雷，手雷消耗数不变
5	Get Some	射击命中敌人能减少0.6/1.2/1.8/2.4/3秒的枪狂冷却时间，这个效果每3秒只能触发一次
6	Keep Firing...	在枪狂状态下，按住射击键时间越长，射速以及换弹时间就越快，射速最多能提升88%，换弹速度最多能提升25%

BRAWN路线

层数	名称	效果
1	Hard to Kill	最大生命值+4%/8%/12%/16%/20%，每秒恢复0.1%/0.2%/0.3%/0.4%/0.5%的体力
	Incite	受到攻击时，短时间内+6%/12%/18%/24%/30%的移动速度，换弹速度+5%/10%/15%/20%/25%
2	Ain't Got Time to Bleed	每秒最多可以恢复0.8%/1.6%/2.4%/3.2%/4%的体力，这个效果与生命值余量成反比
	I'm the Juggernaut	击杀敌人后，在短时间内伤害减免+4%/8%/12%/16%/20%
3	Asbestos	不良效果的持续时间-8%/16%/24%/32%/40%
	Fisful of Hurt	近战技能替换成强力一击，强力一击命中敌人后会造成大量伤害并将其击退，强力一击有15秒冷却时间，冷却过程中会重新变为普通攻击
	Out of Bubblegum	当护盾耗尽后，所有枪械的射速+7%/14%/21%/28%/35%
4	Bus That Can't Slow Down	在枪狂状态下，移动速度增加10%/20%/30%/40%/50%
	Just Got Real	体力越低，所有枪械的伤害越高，最多可以获得8%/16%/24%/32%/40%的加成
5	Sexual Tyrannosaurus	受到伤害时，在5秒内回复0.4%/0.8%/1.2%/1.6%/2%的体力，这个效果不能叠加
6	Come At me Bro	激活枪狂状态后会马上恢复所有体力，并获得强大的伤害减免同时嘲讽附近的敌人使他们更倾向于攻击玩家。

职业分析

Salvador 最大的特点在于名为 Gunzerking 的武器双持技能，这使得他成为了冲锋陷阵的代名词，使用 Salvador 时往往可以以命换命，即使被敌人攻击倒地，也可以借助强大的火力击杀敌人来重生。而且在发动 Gunzerking 后，Salvador 可以瞬间恢复一半的体力，并且随时间慢慢增加体力和弹药，这也使得 Salvador 的生存能力比其他角色更胜一筹，鉴于 Salvador 极强的生存能力，推荐在装备中常备一把顺手的霰弹枪，这样可以更大地发挥他的近距离作战优势。

Salvador 的三系天赋各有特点，GUN LUST 路线偏重于对枪械本身能力的强化，使得在使用各种枪械时更具威胁性，特别是 Down not Out 技能允许玩家在倒地状态下发动 Gunzerking，这使得他“以命换命”的能力更加出众。RAMPAGE 路线强调对双持状态下的强化，比如增加持续时间，加快冷却速率等，使得 Gunzerking 技能可以更好地融入战斗中。而 BRAWN 则是强调生存的路线，各种减伤加血技能是这条路线的重点，而最后一层的嘲讽技能 Come At Me Bro 决定了 Salvador 可以在多人游戏中成为承受伤害的主要角色。总的来说，前 2 条路线都是输出路线，只是侧重点各有偏重，而最后的路线则是强调防守。

在多人游戏中，根据队伍组合的不同 Salvador 扮演的角色也有比较大的差异，当队伍有身为治疗者的 Siren 时，则推荐选用坦克的天赋作为主要的伤害承受者，只要冲上敌阵发动 Come At Me Bro 就可以强制附近的敌人攻击自己，而且由于天赋 Just Got Real 以及 Out of Bubblegum 的支持，使得坦克路线的 Salvador 也能越战越勇。但如果想走暴力路线也未尝不可，只要让 Salvador 安心输出伤害，无论是 GUN LUST 还是 RAMPAGE 路线都有很好的效果，反正一头栽进敌阵就总能带走好几名敌人，而且强大的自身复活能力也无需队友过多地操心。





刺客——Zer0

天赋树

职业技能

Deception

诡影，使用后放出全息影像欺骗敌人并隐身5秒，隐身状态下近战攻击命中敌人以及枪械射击都会马上暴露真身，隐身的时间越长所能造成的伤害越高，最多可以造成650%的近战伤害、200%的枪械伤害以及250%的致命一击伤害。



SNIPING路线

层数	名称	效果
1	Headshot	致命一击伤害+4%/8%/12%/16%/20%
	Optics	所有枪械的准镜缩放倍率+3%/6%/9%/12%/15%，受到攻击时准心的稳定性+12%/24%/36%/48%/60%
2	Killer	击杀敌人后，短时间内会心一击伤害+10%/20%/30%/40%/50%，换弹速度+15%/30%/45%/60%/75%
	Precision	所有枪械的射击精确度+5%/10%/15%/20%/25%
3	One Shot One Kill	枪械装填后的第一发子弹可以获得12%/24%/36%/48%/60%的伤害加成
	Bore	除火箭炮外的所有子弹将可以穿透敌人，当穿透后的子弹每多命中一名敌人时，伤害就会+100%，另外在诡影状态下可以看到敌人的弱点所在
	Velocity	所有枪械的子弹飞行速度+20%/40%/60%/80%/100%，会心一击伤害+3%/6%/9%/12%/15%，普通伤害+2%/4%/6%/8%/10%
4	Kill Confirmed	持续瞄准可以提高会心一击的伤害，举枪瞄准时间越长，造成致命一击的伤害就越高，最多可以增加8%/16%/24%/32%/40%的会心一击伤害
5	At One with the Gun	蹲下时狙击步枪的射击准确度+25%/50%/75%/100%，同时狙击步枪的换弹速度+10%/20%/30%/40%/50%，弹夹容量+1/2/3/4/5
6	Critical Ascension	每次使用狙击步枪打出会心一击后，可以增加6%的会心一击伤害以及5%的普通伤害，这个效果最高可以叠加999次，如果一段时间没有打出会心一击则叠加效果逐渐降低

CUNNING路线

层数	名称	效果
1	Fast Hands	所有武器的换弹速度+5%/10%/15%/20%/25%，武器切换速度+10%/20%/30%/40%/50%
	Counter Strike	受到攻击后，下一次的近战攻击有一定几率+50%/100%/150%/200%/250%伤害
2	Fearless	当护盾被耗尽后，枪械射速+5%/10%/15%/20%/25%，枪械伤害+3%/6%/9%/12%/15%
	Ambush	从敌人的背后攻击或攻击目标不是自己的敌人时，伤害+4%/8%/12%/16%/20%
3	Rising Shot	每次任意攻击命中敌人后可以+2%的枪械伤害以及+1.8%的近战伤害，这个效果最多可以叠加5层，注意射速快的武器虽然获得最大层数的速度较快，但持续时间较短，而射速慢的武器虽然获得最大层数的速度较慢，但持续时间较长
	Death Mark	近战命中敌人后会对该敌人进行标记，被标记的敌人受到的所有伤害+20%，标记持续8秒
	Unforseen	发动诡影后现形时，全息影像会发生爆炸，对周围的敌人造成等级1/2/3/4/5的震荡伤害
4	Innervate	发动诡影后，枪械伤害+2%/4%/6%/8%/10%，每秒恢复0.8%/1.6%/2.4%/3.2%/4%最大生命值，移动速度+7%/14%/21%/28%/35%
5	Two Fang	每次射击后，有6%/12%/18%/24%/30%的几率造成二次射击
6	Death Blossom	在发动诡影时会向前方扇形方向投掷苦无，这些苦无命中敌人后都会爆炸并造成随机的属性效果，并造成天赋Death Mark的标记效果，苦无不受诡影的属性加成，但发射苦无不会取消诡影的效果，每次在诡影持续的过程中可以按发动职业技能的按键最多投掷5次苦无。

Bloodshed

层数	名称	效果
1	Killing Blow	当生命值过低时，近战伤害+100%/200%/300%/400%/500%
	Iron Hand	近战伤害+3%/6%/9%/12%/15%，最大生命值+3%/6%/9%/12%/15%
2	Grim	击杀敌人后，在短时间内每秒恢复0.7%/1.4%/2.1%/2.8%/3.5%的护盾值，并增加1.5%/3%/4.5%/6%/7.5%的诡影冷却速率
	Be Like Water	射击命中敌人后将使下次的近战伤害+4%/8%/12%/16%/20%，近战命中敌人后将使下次的射击伤害+6%/12%/18%/24%/30%
3	Followthrough	击杀敌人后，短时间内移动速度+8%/16%/24%/32%/40%，枪械伤害+6%/12%/18%/24%/30%，近战伤害+8%/16%/24%/32%/40%
	Execute	诡影状态近战攻击可以向敌人进行段距离突刺，并造成大量伤害
	Backstab	从敌人背后使用近战攻击时伤害+8%/16%/24%/32%/40%
4	Resurgence	近战攻击击杀敌人后最多可以恢复生命值的4%/8%/12%/16%/20%，恢复量与当前生命值成反比
5	Like the Wind	移动时枪械伤害+3%/6%/9%/12%/15%，近战伤害+3%/6%/9%/12%/15%
6	Many Must Fall	诡影状态下用近战攻击击杀敌人可以增加隐身的时间，次数不限

职业分析

Zer0的特色技能是“诡影”（Deception），放出一个幻影的同时本体进入潜行状态，5秒内处于隐身状态，期间近战伤害、枪械伤害和枪械暴击伤害逐步提到，在隐身结束前达到最高点。这个能力决定了Zer0的整个作战风格以灵巧机动为主。因为隐身状态下Zer0仍然会被敌人的攻击命中，而且提早脱离隐身可以加快诡影技能的冷却速度，玩家需要把握好攻击的时机才能最大化自己的伤害，同时因为在潜行状态下玩家可以观察到敌人的弱点，所以使用Zer0时要养成攻击敌人弱点的习惯。

Zer0的三系天赋是Sniping、Cunning和Bloodshed，擅长的作战距离正好是远－中－近排列。狙击天赋强调提高暴击伤害、射击精度、上弹速度和强化狙击枪的威力，适合走远程狙杀路线的玩家。欺诈天赋拥有不少特殊能力，Death Mark和Death Blossom能够有效帮助队友提高杀敌效率，是偏向辅助型的天赋。血刃天赋强化角色的近战威力，同时提高恢复护盾和生命值的天赋以增强Zer0的生存能力，适合走独行侠路线的玩家。

Zer0与其他三个角色最大的不同是自身的特色技能基本上无法在面对多个敌人时提供有效的帮助，这点在有队友吸引敌人火力的联机模式中只是一种职业特色，但在单机中是个比较致命的缺陷，使得Zer0在面对多个敌人时缺乏快速消灭敌人的手段，所以推荐单机部分使用狙击天赋，采取远距离爆头的战术来快速消灭敌人，同时记得随身携带突击步枪和霰弹枪用以对付那些使用近战的敌人，诡影技能仅仅用于增加狙击时的杀伤力和逃命之用，因为拥有Optics天赋，Zer0在狙击时的表现胜人一筹，用这种打法可以较为方便地打过大部分任务。

联机时Zer0需要按照自己选择的天赋定位自己在队伍中的角色，狙击天赋往往留在队伍最后方，拥有最广的视野，除了记得狙杀远处向队友放冷枪的敌人，也要随时告诉队友战场上的突发情况。欺诈天赋以辅助为主，跟紧队伍并保证自己不被敌人锁定后才辅助队友发起进攻，武器尽量选择能够破护盾或对敌人附加负面状态的枪械，技能冷却完成时也要记得隐身冲到强敌旁使用近战攻击，打上死亡印记帮助队友消灭敌人。血刃天赋不适合和队友一起行动，最好先审视战场，然后迅速靠近弱小的敌人，隐身然后从背后斩杀，如果还不死立刻用霰弹枪补上一发，因为大型敌人就算用隐身斩也不容易重创，血刃Zer0应该以清场为己任，不要贸然闯入交火区域，避免自己引起太多敌人注意，不然经常在敌阵中被放倒只会制造更多的麻烦。

流程攻略

关于潘多拉星球有很多的故事，其中最为人熟知的莫过于位于该星球上的一个宝库，就在不久前的过去，慕名来到这个星球的4名勇士征服了这片废土并打开了这个神秘宝库的大门，但让他们震惊的是，宝库内根本没有任何宝藏，在此以后，关于这4名勇士的下落现已无人知晓。那么，宝库内真的没有任何宝藏吗？我想他们错了，在宝库被打开后，促进了一种名为Eridium的外星元素的扩散，很快，这种稀有的元素变成了散布在潘多拉星球内的无价矿物，这一消息吸引了无数人的眼球，包括Hyperion武器公司。Hyperion武器公司来到了潘多拉星球开采Eridium，同时也为这个蛮荒之地带来了生机，随着挖掘的深入，Hyperion发现了一个更为无价的宝库存在的证据，Hyperion的领导人帅哥杰克（Handsome Jack）誓要将这个宝库找到并统治这片边境之地，这种独裁的宣言引起了不少人的反抗，其中不乏慕宝库之名来争夺个中秘密的人，有的人称呼他们为冒险者，也有的人将他们称为笨蛋，而我更偏向将他们称作——财宝猎人，我们的故事，就从这里开始。

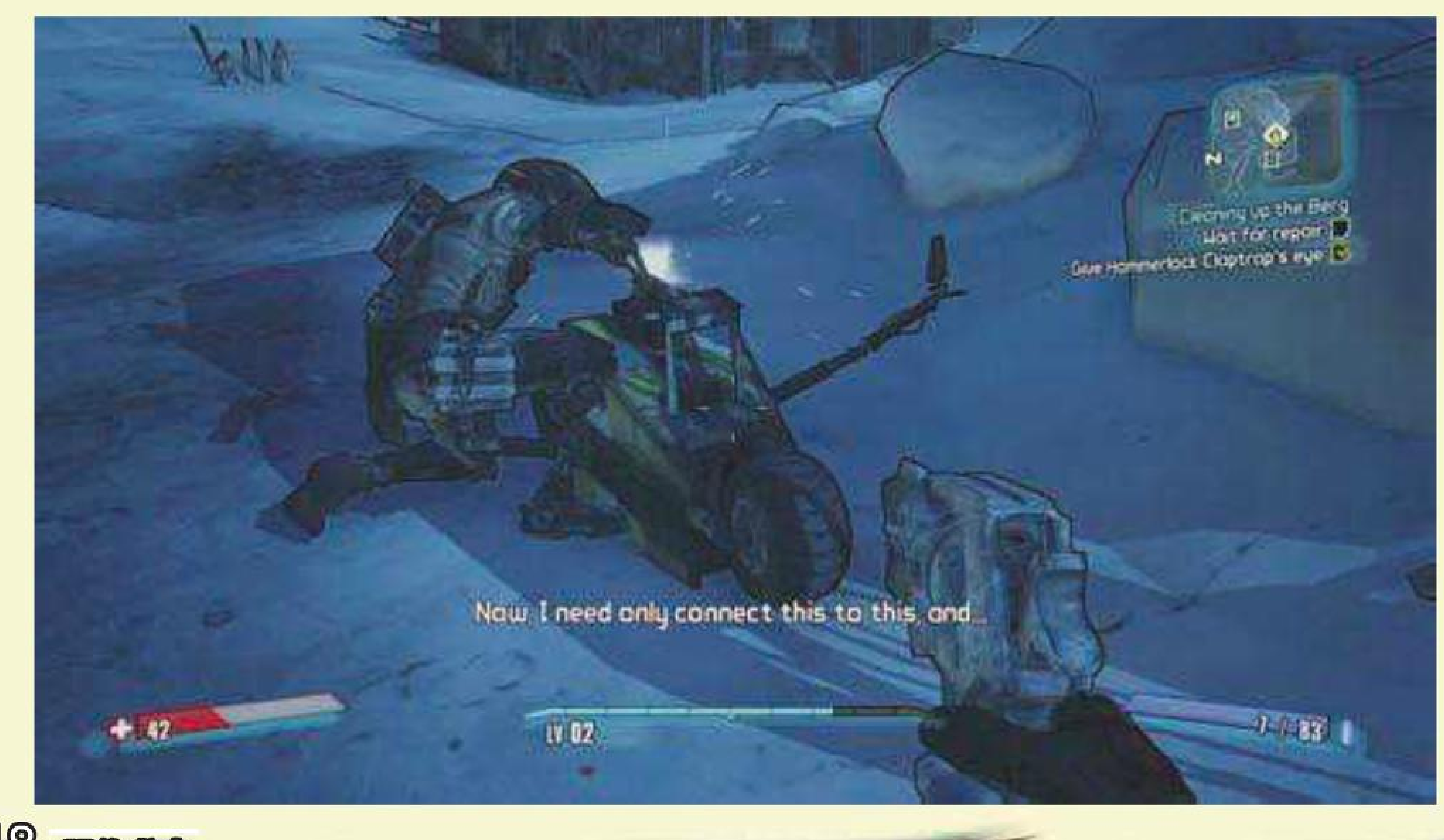
Chapter 1 Blindsided

在片头的爆炸中苏醒过来后，出现在玩家面前的是系列的吉祥物，名为Claptrap的小型机器人，恢复操作后跟随他进入前方的门内，在闲聊之际突然出现了一头巨大的怪物，怪物将Claptrap的眼睛夺去，而Claptrap似乎将玩家当成了他的仆人，要求玩家帮它将眼睛夺回。这时右上角的小地图上会出现棱形的标记，这个标记就代表当前标记的任务的目标，打开标记位置处的储物箱取得其中的枪械，顺便熟悉一下交任务的方法即可离开。在跟随Claptrap前进的路上，会发现不少带绿色光的箱子，这些箱子是在战场中弹药的重要来源，而一些闪烁绿光的雪堆在破坏后也会有很大的几率出现恢复道具，此时可以顺便熟悉一下各种基本操作。

在路上一名女性的影像出现在眼前，也就是前作中的扮演向导的守护天使，她表示Claptrap可以指引玩家到达Sanctuary，那是反抗帅哥杰克的人聚集之地，借助他们的力量可以更容易地击倒独裁者帅哥杰克。跳下悬崖后会出现雪怪敌人，他们的弱点就在于头部，很容易对付，将他们消灭后，将一头栽进雪地内的Claptrap抽出，前行没几步就会进入与抢夺Claptrap眼睛的敌人的战斗，但他充其量也就是一头巨大版的普通雪怪，一边移动躲避一边射击，在其跳跃砸地时跳跃躲开，如此反复就能将其击倒。最后从他的身上取回Claptrap的眼睛，跟随Claptrap进去一旁的大门，打开房间中央的武器箱并取得其中的枪械即可与Claptrap对话完成任务。

Chapter 2 Cleaning up the Berg

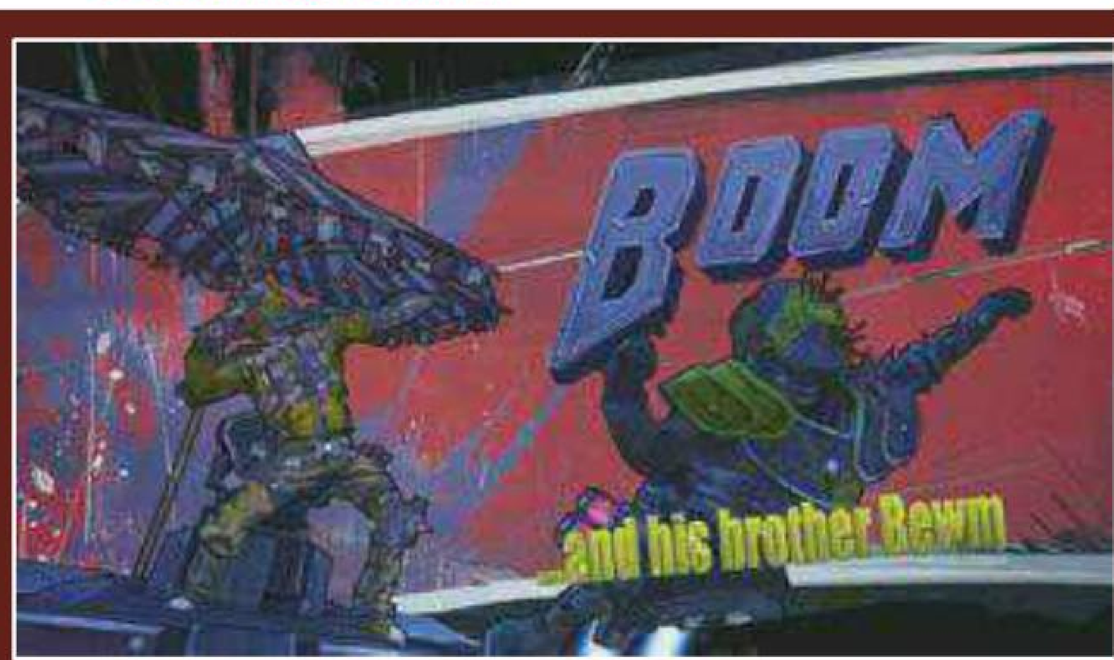
从房间内离开，丧心病狂的帅哥杰克向世界广播出大钱要玩家的命，而盗贼组织出血者（Bloodshot）自然不会放过这个赚钱的好机会，开始了对玩家的猎杀。在消灭几头雪怪后，进入被盗贼占领的城镇内，这些人形敌人毫无疑问弱点在于头部上，由于敌人使用的是枪械武器，因此在这里需要找到合适的掩体在其之后蹲下进行掩护，期间雪怪会加入混战形成三方交战的局面，但总的来说难度很低。结束战斗后，来到阻碍玩家前进去路的电门前，城镇的居民兼警长Hammerlock会为打开电门，其后靠近Hammerlock将Claptrap的眼睛放到他的手上，他会为Claptrap将眼睛重新装配，最后来到图示的目标地点，等待Hammerlock将城镇的电力恢复即可向他交任务，交任务后正式解锁护盾能力。



Chapter 3 Best Minion Ever

在交了任务后玩家不必急着离开城镇，这时大可以熟悉一下城镇内各种贩卖机以及设施的作用，熟悉过后与Claptrap对话，现在我们的目标是找到前往Sanctuary的交通工具——飞船，其后它会为我们修复控制出口闸门的开关，与Claptrap一同从该出口离开，不要走得太快，一路跟随Claptrap前进即可，否则Claptrap就会跟不上。在冰原上会遇到一些等级比我们稍高的人形敌人，他们会使用手榴弹，部分敌人甚至还带有护盾，贸然冲入敌阵只有死路一条，利用场景中的油罐等爆炸物可以减轻战斗的难度，往前走还会进入敌人的营地，这里的敌人会从房屋之上攻击，同样利用周围的腐蚀性绿色油桶可以将他们秒杀，全灭营地敌人后Claptrap会降下此处的桥梁，从桥梁通过后进入第一场真正意义上的BOSS战。

Boom & Bewn



与这一对兄弟组合的战斗还是颇具难度的，他们以相互配合的形式对玩家进行攻击，Boom会坐在炮台上不断向玩家进行大范围轰炸，而Bewn则会背着飞行器用霰弹枪近身对玩家进行射击，但他们的配合也并非天衣无缝，在这里推荐首先将Bewn处理掉，因为Bewn每开一枪，他就会被枪的后座力反作用倒地，这时是上前攻击的最好时机，但这时也必须注意来自Boom的炮火，这个阶段推荐在北侧正对着Boom的雪地角落作战，因为此处的雪原能为玩家有效地阻挡Boom的炮击。重复以上步骤几次后，Bewn就会应声倒地，接下来Boom会召唤出杂兵围攻玩家，但大可以无视这些杂兵直接冲到炮台所在处攻击炮台，因为炮台的转向远远慢于玩家的移动，三几下工夫就能摧毁炮台将Boom逼出，但最后阶段的Boom要比Bewn难缠得多，原因在于他没有明显的硬直，而且动作比较灵活，这里只能稳打稳扎，并找机会攻击他背后的装置对其造成大伤害，另外，故意在场景中留下杂兵不消灭也能作为复活的资本，这也是一个不错的战术。

将BOSS击倒后，爬到刚才Boom所在的炮台之上，瞄准大门轰出通路，这时大门的另一头会涌出大量的敌人，依旧用炮台对付即可。从炮台下来后，Claptrap早已跑得不见踪影，沿指示进入另外一个盗贼营地之内，在营地内会出现大量的敌人，而且因为高低差的缘故有部分敌人比较难打到，因此要确保周围的安全方可继续前进。救出被敌人围攻的Claptrap后继续前进，来到一处楼梯前，以轮胎作为“脚”的Claptrap无法继续前进，这时玩家需要沿路绕到上方，虽然会出现不少的敌人，但几乎敌人的出现点都有相应的爆炸物，加以利用战斗自然事半功倍。来到上层打开升降机的机关将Claptrap运送到上层，走到顶层后进入本任务的第2场BOSS战。

Captain Flynt

在战斗的初段，Captain Flynt并不会直接参战，他会一直在高台上向玩家进行射击，因此这一阶段实际上是一场杂兵战，只要躲在掩体后将杂兵逐一击破就不会有太大的问题，当Captain Flynt加入战斗后，会伴随2名带火焰伤害的近战型敌人出现，如果不优先解决这些近战敌人，在被围攻时会陷入极大的困境。Captain Flynt的攻击方式主要有3种，一是普通的枪械射击，二是使用火焰喷射器焚烧玩家，另外还会有一招用锄头砸地引发冲击波，冲击波的范围很广，一旦看见BOSS举手作准备动作就要提前离开，在战斗的过程中，BOSS会有一定几率使用火焰护甲，标志是全身带有火光，这时所有攻击对他基本无效，同时场景中的火井中还会喷出烈焰，这对玩家的逃跑路线提出了要求。在这里推荐使用无属性的枪械对付BOSS，特别是霰弹枪近身射击能一次性削减BOSS大量的体力，注意BOSS对火焰系武器免疫，切忌使用火焰武器。



消灭Captain Flynt后，前往Sanctuary的交通工具就前眼前，在飞船上直接向Claptrap交任务即可结束本章。

Chapter 4 The Road to Sanctuary



来到新地图 Three Horns 后，守护天使建议玩家找到一辆车以便到达 Sanctuary，沿路消灭雪怪来到目标地点，调查载具召唤点后发现召唤点不能正常运作，这时从一旁的形似恐龙头骨的入口进入，这里有不少敌人，但相信在击倒 Captain Flynt 后大家都已经获得火属性的武器，用火属性的武器对付这里的盗贼有奇效，消灭所有敌人后拣起在地上的模块，将这个任务道具带回到载具召唤点处安装，不一会儿召唤点就会恢复正常，这里召唤的载具可以选择机枪以及火箭炮作为主炮，玩家根据自己的喜好选择即可，按 Redeplay Vehicle 再按 Teleport to Vehicle 就能传送到载具之上，游戏的载具控制比较别扭，LT 和 RT 键分别控制主炮以及机关炮，LB 为氮气冲刺，RB 为撞击，左摇杆控制前进以及后退，而右摇杆则控制视角，而在控制视角的同时进行移动就能控制载具的调头，这需要一定时间的熟悉。

在跟随指示前进的过程中会出现不少的敌人，但在载具上杀敌分外简单，推荐先将敌人碾压倒地再辅以炮火射击，敌人几乎未来得及抵抗就被消灭，来到指示点后，激活目标的对讲机会与反抗军的领导人对话，这位名为 Roland 的领导人就是前作中的可选角色之一，他表示现在需要玩家协助他找到反抗军中的一员，也正好让玩家好好地证明自己，跟随指示来到目标地点，这里除了载具的残骸以及数名盗贼的尸体外并没有我们要找的人的踪影，在残骸附近的地上可以找到一个录音机，发现了这名下士受到了盗贼的围攻，跟随指示开车前往下一个目的地，但这里必须下车步行到目标所在，找到下士后发现他正被数名敌人围攻，虽然在最后玩家杀死了这帮盗贼，但这名反抗军也难逃一死，在死前他告知玩家盗贼抢走了用于巩固 Sanctuary 防御的核心，随即任务升级为将核心回收，跟随指示来到盗贼的营地，核心就在进入营地不远处的地上，将其拣起即可，在回收核心后，Roland 让玩家前往 Sanctuary，但与此同时，通信器的那一头似乎受到了敌人的袭击……

原路返回调查之前的通信器，另一边会为玩家打开闸门，进入后与目标对话，他会让玩家将核心重新放置到一旁的装置上，完成步骤后即可交任务进入下一章。

Chapter 5 Plan B

鉴于 Roland 被敌人袭击后失踪，用于对抗帅哥杰克的部队深红掠夺者（Crimson Raider）就会因失去指挥而无法投入战斗，为更好地展开 Roland 的搜救之旅，下面要与一些目标人物进行对话。进入 Sanctuary 后，首先从正对着大门的闸门进入，与汽车技师 Scooter 对话，他会给予玩家游戏中首次出现的物品 Eridium，这种物品是应用于黑市的代币，取得 Eridium 后分别在楼下以及楼上指示位置取得 2 个任务物品，Scooter 说 Roland 曾经表示如果出现诸如他失踪的情况，就可以执行 B 计划，这时将取得的 2 个任务物品镶嵌在广场上的装置上，而第 3 个任务物品需要前往黑市消费一次方可获得，在黑市根据喜好选择升级即可，镶嵌所有 3 个物品后，似乎所谓的 B 计划没有起到预期的效果，还是老老实实地去救 Roland 方为上策。与守在目标地点门口的守卫对话，他会给予玩家进入的钥匙，调查桌面上的装置就可以完成这个任务，而这个任务的奖励为同时持有武器的数量加 1，也就是说现在已经可以同时装备 3 把不同的武器了。

Chapter 6 Hunting the Firehawk

在调查桌上的留声装置后，发现 Roland 早就预录好这段音频，他告诉玩家在楼上有一个储物箱可供使用，储物箱可以让玩家将部分物品保存在内，到达楼上打开储物箱，发现储物箱内有另外一个留声装置，从播出的音频中名为 Firehawk 的人告知了玩家 Roland 的所在地，众人推断这个 Firehawk 应该就是绑架了 Roland 的凶手。

接下来正式踏入拯救 Roland 的旅程，离开 Sanctuary，召唤载具驱车前往 Frostburn Canyon，来到 Frostburn Canyon 后发现盗贼似乎在朝 Firehawk 的根据地进攻，但无论如何，只要跟随目标指示进发即可，在前进的路上会有一些被钉在木板上的盗贼尸体，这就是指引玩家前进的“路标”，在路上会出现不少的新敌人，一种是名为 Goliath 的巨人，这种巨人不能将它爆头，因为这样只会使他逐步强化，建议直接攻击身体将其击倒；另外一种是虫型的敌人，它们的弱点在于尾部，可以用霰弹枪这类能瞬间造成大伤害的枪械射击头部再绕到其背后攻击它的弱点。这里一路上的场景都比较开阔，敌人一般也会从远处出现，在远处利用狙击枪削减敌人的数量也不失为一种好战术。

从酷似龙骨头部的入口进入后，路上会有不少喷火的陷阱，但在这里大可以直接大步前进，因为护盾基本上可以抵消陷阱带来的伤害，当护盾过低时，等待护盾恢复继续跑路即可。来到控制室后，所谓的财宝猎人 Firehawk 出现在玩家的眼前，她就是一代中的魔女 Lilith，原来 Firehawk 只是她的江湖名号，她与玩家一样是站在 Roland 的战线上，她的职责主要是对付碍事的盗贼，好让 Roland 能专心对付帅哥杰克。但她刚才的一击似乎有点用力过猛，一时间瘫坐在地上，这时上前长按 X 键将她扶起，但她似乎还是失去了战斗力，在场景中取得目标位置的 Eridium 交到她的手上就能使她“复活”，突然之间盗贼群攻而入，这时需要与 Lilith 共同作战对抗敌人，由于 Lilith 的战斗力十分强劲，因此这一战难度并不算高，主要注意出现的几个精英敌人即可。在战斗过后，Lilith 再次耗尽了体力，用同样的方式收集场景中的 Eridium 交到她手上后，她表示自从宝库被打开后，她的魔法能力就突然突飞猛进，闲谈过后就可以与其对话完成任务。



Chapter 7 A Dam Fine Rescue

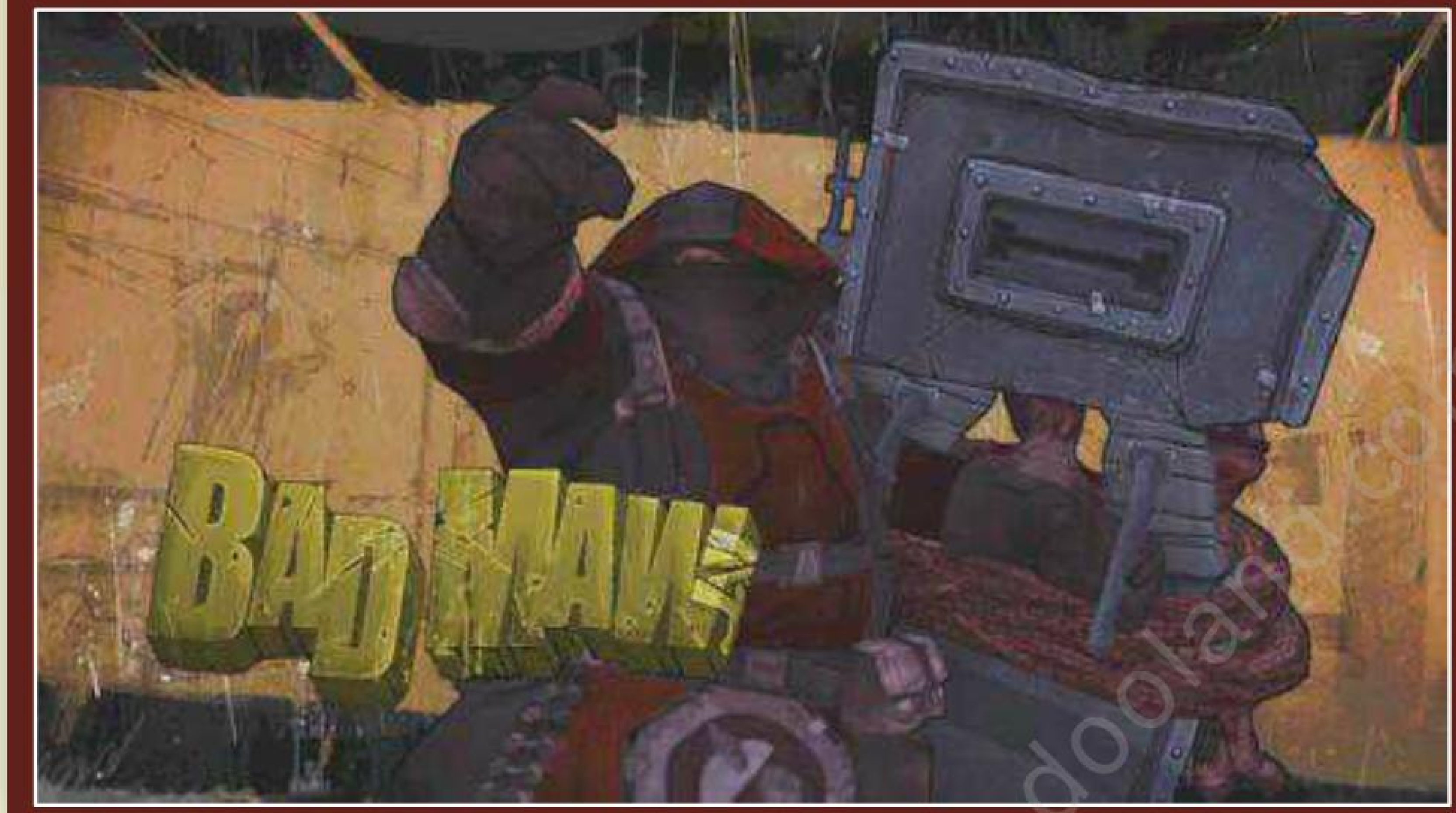
Lilith 表示需要先行一步回到 Sanctuary 保持城镇的安全，而她将救回 Roland 的任务交到了玩家的手上。接下来的任务是渗透到盗贼的领地之内，首先回到有载具召唤点的位置找一辆车并前往目的地，来到盗贼的领地门前按下左摇杆鸣响喇叭，但我们的真正身分被盗贼识破了，汽车技师 Scooter 表示玩家需要找到一台伪装的车辆蒙骗敌人，因此我们要出发去找 Scooter 的姐姐，名为 Ellie 的技师。

在 The Dust 找到 Ellie 后，在过场动画中我们就可以见识到这名“胖姐”的刚烈性格，与她对话，Scooter 已经向她说明了我们的来意，她表示要造出一台伪装车辆需要收集敌人车辆上的零件，接下来地图上会出现 2 个大圆，这表示可供玩家收集零件的车辆就在这 2 个大圆的范围之内，重新回到载具之上来到门外的大圆区域中，这里有一共有 2 辆车辆可供我们破坏，在载具战时必须时刻注意移动并转动准星按 LT 发射主炮，最理想状态是车头与准星在同一个方向，这样就可以 LT 与 RT 同按利用主炮和副机关炮同时进行大伤害输出，在战斗过程中即使载具被击破也不用慌张，利用枪械同样可以对其进行输出，但还是迅速在附近找到载具召唤点重新召唤并返回战场方为上策，利用同样的方法来到另外一个大圆区域取得另外 3 个零件后即可返回 Ellie 所在与其对话，调查身边缺少轮胎的汽车将其组装起来，这样一来就能正式入手伪装车，以后在载具召唤点就能召唤这种车辆。

驾驶伪装车重新来到盗贼的领地，再次按下左摇杆鸣响喇叭，这次敌人会正式将大门升起，消灭几名敌人后会进入一场小型 BOSS 战。

Bad Maw

这个敌人实际上之后的游戏中出现的一种普通敌兵，但有必要了解一下他的作战方式，这种敌人会手持一个巨大的盾牌作为掩护，一般射击很难对他造成直接伤害，而他的盾牌中央实际上有一个小型的缺口，而为了弥补这种缺陷，敌人在盾牌上绑上几名盗贼作为掩护，一旦盾牌上的敌兵掉落，缺口就会重新出现，因此推荐优先攻击盾牌上的敌人，再辅以远程狙击射击缺口对敌人造成伤害，当然，拼血流也可以直接上前用霰弹枪攻击。但在这里完全没有必要用这样繁琐的方式作战，只要将其引到门口附近，然后重新坐到停靠在门口的载具之上一顿猛攻就能将其迅速秒杀。



www.doolang.com

将 Bad Maw 消灭后从他的身上拣起开启控制桥梁下落的机关的钥匙，落下桥梁后正式进入出血者的领地，进入领地后的战斗应该是游戏开始至今最难的部分，不仅兵种十分多，而且有不少精英级别的敌人，如果玩家此时等级低于任务推荐等级，最好全程边打边退逐个击破再作前进，由于这里的敌人都是人形敌人，利用火焰武器可以轻松不少，因为火焰武器不仅能点燃敌人，而且能够无视盾牌兵的盾牌直接将其点燃。一直前进到中央有水旋涡的场景，这里需要全灭场景中的所有敌人才能开启前进的道路，开头的敌人没有什么难点，关键是后来出现的名为 Mad Mike 的火箭炮兵，无论玩家躲在掩体与否，他的攻击足以瞬间将玩家秒杀，在这里分享一个卡视角的打法，在死亡后在复活点旁的入口处往水旋涡上方看，该敌人有很大的几率在桥梁上巡逻，这时开枪吸引敌人的注意，然后调整视角使其只露出下半身，这样一来他将无法发射火箭炮攻击我们，只要成功剩下的就只是打木桩了。

只要掌握前面的打法，之后寻找 Roland 之路也就没有太大的难点了，直到在目标位置的监狱处找到 Roland，射击监狱的门锁可以触发剧情，在剧情中 Roland 被帅哥杰克派出的机器人抓走，期间自爆机器人会为我们炸开监狱的门形成通路，由于机器人会对玩家以及盗贼进行无差别的攻击，因此只要集中攻击机器人即可。从监狱离开后的战斗爽快感十足，但是也颇具难点，一路上的敌人全部是 Hyperion 军工企业旗下的机器人，与这些机器人战斗最大的难点在于，它们会配合不同类别的机器人增强战斗力，比如空中的飞机在机器人体力低下时会自动进行修复，而部分飞机更能为机器人提供无限的护盾，因此必须优先将空中盘旋的飞机消灭，再用威力大的武器贯彻逐个击破的战术，推荐远则使用狙击枪，近则使用霰弹枪，机器人的整个躯干都是它们的弱点，只有猛攻弱点才能获得更大的胜算，一路来到目标所在地，进入与囚禁 Roland 的机器人的战斗，它的弱点在于其泛红光的传感器上，但这场战斗难度极高，不仅有精英机器人出现搅局，而且这个机器人本身也会扫描出机器人协助它战斗，如果玩家在这场战斗中时间拖得太长，这台机器人就会离开当前战局，这时我们要利用门口的快速移动装置传送到 The Dust 北侧的 Friendship Gulag 进行追击。

W4R-D3N

直接一路杀到目标位置与囚禁 Roland 的机器人做一个了断，这台机器人的护甲很厚，震荡武器是削减其护甲的最佳选择，在战斗期间会出现大量的机器人，玩家一旦陷入围攻很容易被秒杀，因此在破除机器人的护甲后，不妨直接扛着霰弹枪走到机器人的红眼弱点前猛攻，即使倒地，也可以借助 Fight For Your Life 时间继续对其进行输出直至将其击破就能救出 Roland。



与 Roland 将剩余的机器人扫除后就可以与其对话完成这个任务。

Chapter 8 A Train to Catch

返回 Sanctuary 与 Roland 对话，他在感谢玩家作出的一切的同时，也表达了自己的忧虑，他坦言现在与帅哥杰克之间的战争我方处于劣势，而且他得到了一个情报，情报内容为帅哥杰克在寻找的新“宝库”并非财富或武器，而是一头威力无穷外星生物，这头外星生物会忠诚于任何唤醒它的人，但最大的问题在于帅哥杰克已经获得了打开“宝库”的钥匙，而我们的任务就是要将这条钥匙抢回来，Roland 在 Hyperion 中安插了一名间谍，他会告知我们钥匙的所在。前往目的地，杀死几只虫型敌人后，这名间谍就会现身，他就是前作中的 Mordecai，他告知我们钥匙被存放在一列列车上，而要突击这列列车，我们需要找到名为 Tina 的人的帮忙。

在这里的场景中会有一些半圆形的感应炸弹，注意不要轻易靠近，找到这位名为 Tina 的“少女”，她说要想突袭列车必须要造出一个大威力武器，之后到达强盗村庄内收集两个任务物品，这里的敌人没有什么难点，取得后将其交到 Tina 手上，她会造出两个携带火箭炮的兔子娃娃，收起这 2 个娃娃后往目的地进发，消灭村庄内的强盗后爬上屋顶，将两个娃娃放置在发射点上并激活，剧情中列车会被炸飞，沿落下的轨道往上走进入下个区域。

进入列车坠毁现场后会出现大量的机器人，但经过上一章的战斗相信大家都已经很熟悉与他们战斗的方法了，来到情报中存放钥匙的车厢，发现这里根本没有什么钥匙，取而代之的是强力的机器人 Wilhelm，BOSS 战一触即发。

Wihelm



Wihelm 仅仅是那种看上去很强的 BOSS，它一开始会被 3 架护盾供给飞机包围，在飞机为 Wihelm 增加护盾的过程中必须迅速将这些飞机击落，否则战线只会越拉越长，在失去飞机的供给后，Wihelm 就等于是一个巨型的木桩，虽然它会不断召唤出小型机器人进行援护，但是这并不会对战局造成太大的影响，注意在战斗过程中与 Wihelm 拉开距离，因为它会使用一招旋转攻击，但只要躲过这种攻击在远处持续输出，获得胜利也就只是时间问题。

虽然没有取得宝库的钥匙，但击倒 Wihelm 后从其身上也获得了一个能量核心，将核心带回到 Sanctuary 与目标交谈完成任务。

Chapter 9 Rising Action

将一旁防卫装置的旧核心取出，安装上从 Wihelm 身上取得的新核心后，Sanctuary 的防卫网突然被解除，原来这根本不是什么能量核心，它是用于解除 Sanctuary 防卫网的病毒载体，而从帅哥杰克的口中得知，从一开始就对我们作出指引的人工智能守护天使原来效忠于帅哥杰克。由于防卫网被解除，帅哥杰克的飞船开始从上空发动了轰炸，Sanctuary 陷入了一片混乱之中，这时迅速回到广场内，将 2 个能源装置激活，其后接到 Roland 的指示，由于他被瓦砾压住无法动弹，因此协助他将房间内的所有 Eridium 送到 Lilith 手上，将所有 Eridium 交到 Lilith 手上后，她使整个 Sanctuary 升起，但似乎在传送时出现了意外，她将玩家传送到了错误的位置，但万幸的是，凭借她的力量整个 Sanctuary 成功被转移，整支反抗军也成功逃过一劫。这时守护天使的影像再次出现在眼前，她表示这样做是有苦衷，但当务之急还是要重新与反抗军联络，来到指示地点后就可以交任务

Chapter 10 Bright Lights,Flying City

即便发生刚才的一切，守护天使仍继续扮演着指引我们去路的角色，守护天使向玩家坦白了一切，在 5 年前当 Roland 与 Lilith 一行仍然是财宝猎人时，他就已经为帅哥杰克效力，帅哥杰克早就知道他能在宝库打开后发 Eridium 的大财，但他并不敢自己去打开宝库，因此借助守护天使的力量愚弄 Roland 为帅哥杰克代劳打开宝库，但守护天使似乎已经厌倦了这种操纵人类的把戏，虽然她可能已经失信于玩家，但玩家必须得到她的协助，因为只有她知道宝库的钥匙所在。

她为我们融化了凝结在大门上的冰块，进入后转动前方另一扇门的开关，面前会出现不少新的敌人，这些敌人行动比较敏捷，很容易就从玩家的枪口上溜走，在瞄准时恐怕要多花一点工夫，另外这里还会出现一种黑衣小偷，他们会瞬间偷取玩家身上大量的金钱，注意优先将他们杀死，并且不要忘记从他们的尸体上取回被偷走的金钱。从升降梯来到下层，来到新的场景后浮空的 Sanctuary 出现在我们的眼前，原以为利用快速传送可以直接回到其之上，但当前的快速传送装置似乎不具备传送到半空的功能，因此我们需要出发寻找一些额外的部件，沿路来到 Hyperion 的一个生产基地，我们的任务是穿越中央的河流，但敌人将原本的桥梁炸毁导致无法通过，这时观察场景中央的架在河流正上方的货物运送带，从楼梯走到运送带的一端按下机关，这样运货机就会从另一端缓缓到来，这样就可以连人带机运送到河流的对面。到达对面后，面前的大门会出现类似之前绑架 Roland 的大型机器人，弱点同样在于红色的眼睛上，但这次周围骚扰的敌人要少很多，难度也直线下降，进入部件所在的位置时，会有一场小 BOSS 战。

Gluttonous Thresher

由于部件被这头突然出现的怪物吞食掉，因此不得不与其战斗，这头巨怪不仅血厚，还有护盾作为防护，因此建议先用震荡武器将护盾打掉，由于怪物的体型庞大，很容易被打到，因此不妨从远处对其进行输出，另外注意在场景中留下机器人的活口作为 Fight For Your Life 时复活的资本，实现持续战斗的目的。

击倒巨怪并拾取部件后，跟随指示来到目标地点将部件安装在信号发射器之上，之后玩家需要保卫信号发射器同步信号，这时帅哥杰克会派出海量的机器人进攻发射器，虽然说是要保卫发射器，但实际上发射器并不会被破坏，当发射器的血槽被

耗尽时，玩家只要重新到发射器前按键修理即可，只要保持着发射器的信号连通，在抵御数波敌人的来袭后就能完成同步，这时帅哥杰克也发现了守护天使背叛他的事实，最后快速传送到位于空中的 Sanctuary，在 Sanctuary 中找到 Roland 就能完成此任务，获得任务奖励后就能解锁最后一个装备空格，今后就可以同时装备 4 把不同的武器了。

Chapter 11 Wildlife Preservation

正当一行人因被帅哥杰克重创而一筹莫展之际，守护天使突然出现，虽然她背负了我们的骂名，但她仍然希望我们可以抢在帅哥杰克之前取得宝库的钥匙，她告知我们宝库的钥匙现在就在她的身边，因为宝库钥匙每 200 年才能完成一次自我充能，但帅哥杰克显然没有那个耐性，他利用守护天使的能力强制用 Eridium 向钥匙充能，因此只要找到守护天使的 AI 所在地，也就能找到钥匙，但毫无疑问该处被重兵镇守，而且进入 AI 房间有一扇只容帅哥杰克通过的生物锁门，但为了阻止帅哥杰克也只能放手一搏，在对话的最后守护天使留下了一句奇怪的说话："切勿让 Lilith 进入我的 AI 房间"，到底是什么意思呢？在抢夺钥匙行动开始前，Roland 认为 Claptrap 可以为我们的渗透带来方便，但这将需要为 Claptrap 进行软件升级，而他让我们去找 Mordecai 获得进一步的信息。

利用快速传送装置来到目标地点，在前往目的地的路上会遇到不少会隐形的爬行怪物，但是这些爬行动物就算进入隐形状态，在小地图上依旧会显示它们的位置，借助小地图确认它们的位置即可，这些怪物的等级普遍较高，幸好 Mordecai 会在远处给予我们狙击支援，Mordecai 的狙击射击敌人后会使其附带破碎属性，这样我们的所有伤害就能更有效地对敌人进行输出。在山崖上找到 Mordecai 后，他表示他的猎鹰被 Hyperion 抓走了，而升级的芯片就在猎鹰的身上，我们的目标也因此变成了拯救他的猎鹰。

跟随指示走进入 Hyperion 领地，在消灭几台机器人准备开门时，却因为没有权限不能开门，这时需要将场景中的 3 个机器人打伤，瞄准他们的肢体射击将它们打残即可开门，进入后会出现不少新型的机器人，其中特别要注意一种两手会旋转的型号，它们旋转的机械臂能有效抵挡子弹的射击，只有选用诸如火箭炮、霰弹枪等大杀伤武器才能有效进行攻击。沿路来到生物研究所门前，但这时大门紧闭并不能进入，在这里会从天上落下数次机器人，而且战斗中野怪也会加入形成三方混战，将门前的所有的敌人清理后，会从研究所的门内出现一个精英机器人，它发出的火箭炮足以将玩家瞬间秒杀，因此不能正面与其抗衡，建议用腐蚀属性的狙击枪以及火箭炮在远程将其击破。

进入生物研究所，调查尽头的血迹，发现猎鹰已经被帅哥杰克转移，之后帅哥杰克会放出 2 只精英生物，它们分别对破碎以及腐蚀属性有抗性，在这里建议使用带这两种属性以外的枪械对付，接下来的流程大同小异，最终找到被改造的猎鹰进入 BOSS 战。

Bloodwing

被帅哥杰克用各种元素改造后的猎鹰不仅体型巨大，而且附带了各种属性的攻击，猎鹰大部分时间都盘旋在空中，这种情况下比较考验玩家的准头，但对其造成一定伤害后它会着地一小段时间，这时是输出的最好时机。BOSS 战共分为 4 个阶段，猎鹰会依次以破碎 – 火 – 电（震荡）– 腐蚀属性出现，因此根据阶段的不同需要切换不同属性的枪械才能有效地对其造成伤害，在前三个阶段猎鹰的攻击大同小异，攻击方式就只有普通冲撞以及放出相应的属性攻击 2 种，但当其进入腐蚀属性阶段后，它会召唤出大量的小怪，这些小怪的威胁甚至比 BOSS 还大，必须优先解决，将猎鹰的体力耗尽后接近它，这时帅哥杰克会将猎鹰引爆，这时往后跑即可躲避，而到这里 BOSS 也正式结束。



从猎鹰的尸体上取得升级 Claptrap 的芯片，回到 Sanctuary 找到 Claptrap 将芯片交到它的手上，再找 Roland 对话即可。

Chapter 12 The Once and Future Slab



虽然失去了猎鹰让众人士气大降，但钥匙抢夺之旅仍要继续，Roland 认为进攻 Hyperion 需要获得当地盗贼组织 Slap 的支持，而 Slap 的领导人 Slap King 过去也是深红掠夺者的一员，但由于他的行事方式太过狂暴最终离开了组织，但无论如何他比任何人都要恨帅哥杰克，因此他的协助必不可少。

跟随指示来到了 Slap King 的营地，虽然我们是来友好地寻求协助，但面对玩家这个陌生的面孔，Slap King 与他的手下明显不太欢迎我们，这里的敌人大多都是人类，但是这里有不少的 Goliath，在之前也已经提到过相关的打法，那就是不要攻击其头部，否则只会使他陷入狂暴状态，这样一来更难对付，相信现在玩家手上都已经有破碎属性以及火焰属性的枪械，首先用破碎属性使敌人陷入状态后，再切换火焰属性造成翻倍的伤害可以瞬间将这里的敌人秒杀，屡试不爽。在逐步深入后来到了 Slap King 的面前，他只会站在高台上指挥一波又一波的敌人进攻玩家，但总的来说难度不高。

将此场景中的敌人全部消灭后，Slap King 会将他的面具摘下，原来所谓的 Slap King 就是前作中的狂战士 Brick，这样一来前作中 4 名主角都全部出现在本作之中，将详述我们来意的信交到 Brick 的手上，他得知计划的目标是进攻帅哥杰克便爽快地答应了我们，但在谈话之间帅哥杰克再次启动了他位于天上的军事要塞攻击我们，这时需要与 Brick 一同摧毁营地中的信号发射器阻止炮轰。在接近信号发射器的路上，地面上会出现一些巨大的红圈，这就是炮火的预警信号，离开该范围内即可，另外这里会出现一种为同伴张开防护罩的机器人，在防护罩外是无法对其造成伤害的，逼近走到其之内攻击，累计破坏 3 个信号发射器后，回到 Sanctuary 交任务完成本章。

Chapter 13 The Man Who Would Be Jack

有了 Brick 的协助，反抗军的战斗力大大增强，但新的问题又出现在众人的面前，如何解除那扇只能容许帅哥杰克通过的生物锁门呢？此时守护天使再次出现打断了众人的对话，她表示如果玩家能杀死帅哥杰克的复制品，那么她就能够利用其中的生物信息协助玩家通过这扇门。

前往目的地 Opportunity，一路跟随指示前进就能找到帅哥杰克用于防止刺杀的复制品，这个复制品的护盾比较厚，恢复速率也很快，加上周围有大量的机器人骚扰，而且这个复制品十分聪明，他并不会直接与玩家硬干，他会迂回的往后撤退，因此建议先将面前的杂兵逐一清理再慢慢推进，当复制品出现在面前时，建议对其附加破碎属性，再用高伤的武器瞬间将其秒杀。杀死复制品后从他的身上取得生物样本数据，再将其放到目标的装置之上，但仅仅有生物样本并不足够，接下来需要收集 4 份帅哥杰克的声音样本，这样样本就在场景的周围，跟随指示收集即可，取得全部 4 个样本后，来到底层的房间将所有声音样本上传给守护天使，这样玩家在"数据上"就已经是帅哥杰克了，而阻碍我们的生物锁门也不再是问题了。

最后快速传送返回 Sanctuary，发现 Roland 阻止 Lilith 一同前往夺取钥匙，看来 Roland 也十分在意之前守护天使所说的话，无论如何，与 Roland 对话后即可进入下一章。

Chapter 14 Where Angels Fear to Tread



夺取钥匙作战在本章正式开始，首先在城镇中与 Claptrap 对话，随后即可使用快速传送前往目的与 Claptrap 会合，它会为我们解除红色的防御墙，进入后第一个难点来自于斜坡上的巨型机器

人 Constructor，虽然并非第一次遇到，但因为这里敌人的平均等级都比较高，所以还是会造成不小的麻烦，建议在机器人从门内出现时就举起手中的火箭筒猛轰，这样就能在最大程度地在它造成威胁前将其消灭。之后要再次经过一段躲避迫击炮的道路，但与之前不同的是，这里除了要躲避迫击炮外还要躲避来自自爆机器人的攻击，在路上不要和这些机器人纠缠，宁愿硬吃一发迫击炮也要不断地往前走，这样就能到达下一个检查点。

检查点旁的大门并不能直接进入，大门上有 2 门炮塔，将炮塔摧毁后大门也会随之打开，进入内部会出现一种名为 Hyperion Sniper 的狙击手敌人，他们的护盾很厚，如果与他们靠的太近会被瞬间秒杀，而且这种敌人十分善于与玩家拉开距离，这使得玩家很难用倒地复活的方式将他们反杀，因此建议还是用狙击枪在远处将这种敌人提前清理再前进，而这里的平台上也会再次出现巨型机器人 Constructor，这里与它的战斗要显得简单一点，因为玩家可以站在大门处用远程武器攻击，即使 Constructor 使用远程炮弹攻击，借助大门作为掩体就能将所有炮弹挡下，如果操作得当完全可以将其无伤击倒。

进入 The Bunker 区域，守护天使告诉玩家必须将此处的燃料库切断才能进入 AI 房间内部，沿环形平台来到顶层，发现前来助阵的盗贼军团 Slap 被强力的地对空炮火压制着，在破坏一门炮塔后，却发现炮塔并不只有一门，接下来玩家的任务就是摧毁所有的地对空炮台，这些炮台位置并不惟一，需要在平台之间移动才能找到其所在，而炮台本身不会对玩家造成任何威胁，但是这里会出现不少的机器人阻碍玩家，而且场景中会不时出现一些激光，遇到这些激光需要跳跃躲避，否则就会受到伤害。摧毁所有炮塔后，发现所谓燃料库并非真正意义上的燃料库，而是一个名为 BNK-3R 的飞行器。

BNK-3R



这台巨型飞行器会与帅哥杰克在天上的军事要塞一同攻击，它的攻击方式多种多样，镭射光、自动炮塔以及炸弹投掷等应有尽有，但真正需要的攻击方式只有 2 种，一种是在战斗后期随飞行器飞行而掉落的范围红色定时炸弹，这种炸弹攻击十分密集，稍有不慎就容易被炸死；另外，当飞行器在体力低下时，会从底部放出一门巨大的紫色激光炮，看到该炮塔在蓄紫色光时就必须提前躲避，否则被命中基本上就是秒杀。而面对如此庞然大物，最好的武器绝对是单发威力巨大的火箭筒，只要飞行器在空中盘旋时就是最佳的进攻时机，虽然火箭筒的弹夹容量很少，但是别忘记了在此场景的入口处有售卖弹药的贩卖机，只要火箭筒的弹药打完就跑回去补充，重复以上步骤，飞行器被击落也只是时间问题。

因为飞行器被击落，阻挡着我们进入守护天使 AI 所在的障碍也随之消失，通过生物门锁后乘坐升降机前往下层，期间守护天使为我们说明了帅哥杰克为钥匙充能的原理，原来钥匙并不能单纯通过 Eridium 元素进行充能，它需要一名与 Lilith 同样的魔女作为催化剂，而帅哥杰克早在数年前就已找到并囚禁了一名魔女，而借此之机，我们可以将这名魔女释放……来到 AI 房间后将按钮激活后，一直以来仅在通讯器出现的守护天使真正地出现在眼前，但是她并非什么 AI，她就是一直充当催化剂的魔女 Angel，她告知玩家单纯地将钥匙抢走并不能阻止帅哥杰克，只有将她杀死，才能从根本上瓦解帅哥杰克的阴谋。

Angel 话音刚落，帅哥杰克就控制场景内的装置将 Angel 禁锢，此时射击破坏装置上方泛绿光的 Eridium 输送管道，但管道随即被保护罩所包围，之后玩家需要在机器人围攻下生存下来，首先玩家要破坏场景中升起的电柱才能更好地开展后面的战斗，在击倒几波机器人后，Roland 与 Lilith 会先后出现帮助玩家解除管道的保护罩，直到完全破坏 3 根管道后，Angel 的生命也走到了尽头，在弥留之际，Angel 只向帅哥杰克留下了一句话：

“爸爸，你真是个不折不扣的混蛋……”

Chapter 15 Where Angels Fear to Tread Part 2

向 Roland 交任务后，就会进入本章的第 2 部分，而这部分主要以剧情为主。正当 Roland 一行正准备离开时，帅哥杰克突然出现在众人面前，他一枪贯穿了 Roland 的胸口，并用一个能控制魔女行动的装置套在了 Lilith 脖子上，正当帅哥杰克想借 Lilith 之手将玩家杀死时，Lilith 用最后的力气将玩家传送回到 Sanctuary，这时找到 Mordecai 对话即可。

Chapter 16 Toil and Trouble



该就能激怒这里的首领让他自行搭乘升降机下来反击，我们也就可以一石二鸟杀死他并最终到达顶层取得爆炸物。

来到存放运输机的平台，这里有很多战斗机在天空盘旋，而且地面上也有大量的敌人，稍有不慎就会被秒杀，

即使帅哥杰克杀死了猎鹰，暗算了 Roland，但这次绝不能让 Lilith 成为成就他阴谋的棋子，为了找到宝库，也就是巨怪所在的信息，我们需要前往 Hyperion 的数据库寻找线索。跟随指示来到 Eridium Blight，正当我们想通过一段桥梁时，桥梁突然被人工智能损坏，Brick 建议用另一种方法来实现通行的目的，但要玩家动一动手找来一些爆炸物。其后沿指示来到 Sawtooth Cauldron，清理掉面前的敌人后，直接从悬崖往下跳，因为我们目的地是位于地下的工厂内，进入工厂后杀敌推进，对付这些人形敌人最好使用火焰武器相信已经不用笔者多说。到达一处升降机前按下机关，发现通往顶层炸药存放间的升降机被锁定，之后会出现大量的敌人围攻，特别需要注意来袭的盾牌兵，这种盾牌兵的盾牌兵没有破绽，因此正面突击很难造成伤害，建议向其投掷炸弹，在被爆风波及后盾牌兵会出现较大硬直，这时是攻击的最好时机。消灭出现的敌人后，Brick 建议玩家可以尝试将运送它们重要的运输机破坏，这样应

其实在这里玩家大可不以战斗为重点，不理会敌人直接跑到平台上按下目标机关，这样运输机就会出现在面前，即使在过程中死亡，由于检查点就在门口处，再次跑进来将运输机破坏即可推进下一个任务目标。原路返回升降机处，盗贼头子果然如计划一样从升降机处出现，这里可以选择与他战斗或直接乘坐升降机到达上层，盗贼头子的身手十分敏捷，而且还会从远处发射复数的手榴弹，建议找一个较高的平台从上方用带附加属性的枪械与他慢慢磨。利用升降机到达顶层后，任务目标会变成击坠所有 5 架战斗机，在这里必须优先将所有步兵清理后再专心对付战斗机，否则会陷入两难的境地，玩家不妨在吸引地面上的敌人后回到升降机的位置，这里由于上方有掩体，可以免受战斗机的骚扰，消灭这里所有的敌人后将全部的爆炸物标记后就能离开。

原路从地图中央的山坡返回位于东侧的快速传送点，回到 Eridium Blight，原先不能通行的桥梁也已经落下，进入后调查身后的装置就可以完成任务。

Chapter 17 Data Mining

通往 Hyperion 数据库的最好方法是沿着输送 Eridium 的管道走，但是一开始来到目标地点的梯子想要爬到管道上方时，梯子会因负重过度而倒下，这意味着我们要找另外的方法前往数据库，而 Mordecai 则提议说将管道内的压力升高使其爆裂形成通路。驱车来到下一个目的地，这里会出现一种新的隐形敌人，虽说是隐形，但还是能从光影折射看出其大概位置，实际上没有太大的威胁，将这里的两个机关按下后，地图上会标记 2 个目标，从这 2 个目标处可以找到共计 4 个压力控制机关，将他们悉数开启即可。

将所有的压力机关都激活后，开车来到目标地点，在这里要控制车辆撞击管道泛绿光的部分，成功后管道会被炸开一道口，里面的 Eridium 也会全部漏出，这意味着我们可以沿管道到达数据库了，从管道内走到尽头，在中层平台利用左侧的管道以及前方的梯子来到上层，消灭这里的杂兵后就能正式进入数据库所在地，在前往数据库的路上有大量的机器人，这些机器人不仅血厚而且伤害极高，被打中一枪破盾加残血是很正常的事，建议不要和它们发生接近战，用远程腐蚀武器攻击弱点方为上策。来到升降梯前，还会出现一个名为 Saturn 的精英级巨型机器人，初期它的攻击手段就只有身上的 2 门炮塔，只要将他们击破机器人就会在很长的一段时间内成为活靶子，但是到了后期，机器人的两臂会泛蓝光发射主炮，而且从背部也会放出小飞机以及空对地炮弹，无论哪种攻击都很容易被秒杀，联机合作时还好说，但如果是单机进行游戏死亡后却不得不重新从头面对这一庞然大物，因此如果实在打不过，可以直接从一旁的升降梯按下机关前往上层……

在上层的战斗最大的难点在于横在路上的精英级 Constructor，这里没有太多好方法，只能用卡视角攻击弱点的方法慢慢磨，如果已经将刚才下层的精英机器人 Saturn 干掉，也可以在下层用狙击打，因为在下层与其进行远程战时，可以利用上方的桥梁作为掩体规避伤害，总而言之方法并不惟一。跟随指示来到数据库内部，消灭所有的机器人后调查目标装置，取得确认巨兽位置的任务物品后，返回 Sanctuary 与 Mordecai 对话进入游戏的终章。

Chapter 18 The Talon of God

图1



在踏上最终之战之前，玩家可以和城镇内的几个带标记的NPC对话，他们会给予我们一些装备使我们更好地对抗帅哥杰克，准备万全后，与Claptrap对话，然后快速传送到Eridium Bright与Claptrap会合，它会为我们破解前面的电子门，但无奈Claptrap经常光说不练技术有限，因此电子门非但没有打开，而且还因此出现了重重的防卫，因此接下来的任务是将出现的机器人消灭，保卫Claptrap破解大门。在这里出现的全部是机器人，如果没有腐蚀属性的武器可能会比较吃力，在战斗过程中会出现2门被防护盾包围的炮台，这时的炮台处于无敌状态，必须找掩体躲避，但不一会儿后，Claptrap误打误撞却将炮台黑掉变成我们的帮手，这样一来接下来的战斗就轻松多了，将所有的敌人消灭后，Claptrap最终成功开启大门，这里会出现一段搞笑剧情，在游戏初期的主线剧情中我们已经知道Claptrap是无法爬楼梯的，而通往最终战的道路却是一段长长的楼梯，因此一直将玩家当作仆人的Claptrap只好将杀死帅哥杰克的任务“交托”于我们手上。

来到上层后，消灭几名敌人往前走，Brick与Mordecai会乘坐巨大飞船来支援我们，一路杀到一扇黄色电子门前，门上的两门炮塔被防护盾包围，无法将他们破坏，加之周围会有大量的机器人出现，因此这时找到一个能够有效躲避炮塔的位置十分重要，推荐在电子门前较远处的集装箱内躲避，这里只有一个入口，既能防御来自炮塔的攻击，又能专心应付面前出现的海量机器人，实现一夫当关的效果。接下来的难点为一个级别为“Super Badass”的机器人，这个机器人血厚攻击高，除普通机器人外还有狙击手的掩护，单人游戏时要与它正面对抗十分难，而推荐打法为将场景中除此机器人外的敌人都注意消灭，保证没有其他敌人骚扰后，来到图1的位置对其射击，在这里机器人的攻击基本上打不到玩家，只要弹药充足就能将其击倒。而在消灭这个机器人后，封堵在必经之路上的精英级Constructor也可以用同样的思路对付，来到图2的位置，在这里由于视角差的原因对方同样无法攻击玩家，这样将其击倒也只是时间问题，最终清理沿路的杂兵进入前方山洞，乘坐升降机到达下层后迎来与幕后黑手帅哥杰克的战斗。

图2



Hansome Jack

帅哥杰克本身并不强，问题在于他会放出很多的分身迷惑玩家，因此确认他的真身成为这场战斗最大的难点，但其实要确认他的真身并不难，帅哥杰克的分身就只会跑来跑去作普通攻击，只有真身会放出诸如手部激光等特殊攻击，认准其真身后直接猛击其头部可以造成大量的伤害，如果在真身的确认上感到有些吃力，不妨用带属性攻击的枪械为帅哥杰克附带效果，这样一来就算他进入隐身状态，特殊效果的演出也会使其位置暴露，如果这时手上有好的火箭筒，大可以无视真假直接用火箭筒一网打尽，如果火箭筒伤害够高，几下就能将杰克送回家。另外，虽然分身会迷惑视听，但密集的分身其实也为玩家的复活提供了良好的条件，请好好把握。



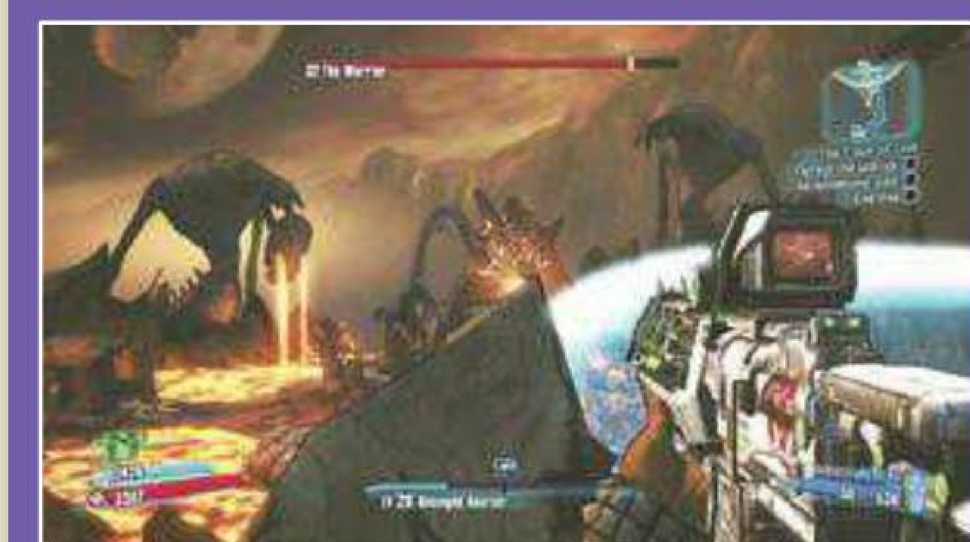
The Warrior



击倒帅哥杰克后，钥匙也正好完成了充能，巨兽Warrior最终也被释放了出来，与Warrior的战斗难度很高，它的招式没有明显的破绽，任意一击都近乎秒杀玩家，而且血奇高无比，因此持久战在所难免。首先需要了解Warrior的攻击方式，它的攻击方式基本上可以划分为3种，首先是火焰吐息，这种攻击方式攻击范围远比看上去的大，即使看上去火焰并未波及自身，但实际上往往就因此而被秒杀，而要躲避这种攻击必须在场景中找到一块岩石作为掩体；除此以外，Warrior还会用尾巴放出激光扫射，被击中后会被附带破碎效果，在这种状态下再受到攻击基本就只有死路一条，但这种攻击相对来说比较容易躲避；当Warrior潜入左右两侧的熔岩中时，场景中高度较低的地方会被熔岩覆盖，这时必须迅速跑到高位，再等待熔岩退去方可继续移动到低位，另外，当Warrior潜入熔岩中时会有一定几率用尾巴敲击中央的桥面，因此躲避熔岩时建议在Lilith与帅哥杰克所在的防护盾附近徘徊。

Warrior没有任何属性弱点，但对火焰属性有抗性，一般攻击对它基本上不能造成什么伤害，它的攻击弱点在它的口部，但要等待其张开口再攻击并不现实，而在连续攻击其胸口时会使其胸口上的岩石脱落漏出另外一个弱点，只要弱点出现对该处猛攻就能造成明显伤害。正是由于BOSS的攻击没有什么破绽，因此在这一战中找到一个有利的攻击位置十分重要，推荐的位置为中央桥梁下的桥洞，这个桥洞可以完全无视前2种攻击方式，只需要在Warrior潜入熔岩时往上跑即可，但这种方法也并非绝对安全，因为当Warrior潜入熔岩前，它会有一定几率用前爪拍地，这种攻击在桥洞内基本上无法躲避，因此还是要根据实际情况作出行动。

BUG打法



如果玩家用正常的方法实在无法将The Warrior击倒，那么不妨试试以下这个卡位大法，在复活点前的蓝色安全门前，不要往下跳进入战斗，而是从左侧的石块跳到如图所示的位置，在这个位置可以实现全程无伤害杀最终BOSS，因为BOSS无非就会在左、中、右3个地点出现，在左侧时是最好的攻击时机，使用一切高伤害手段输出即可，但是当其处于中部以及右侧时，前面的蓝色安全门会稍微阻碍我们的输出，这里推荐使用狙击枪利用跳跃后射击的方式持续输出，因为跳跃可以使视角越过蓝色安全门，这时开枪的话我们的伤害BOSS会照单全收。如果没有子弹就往回走，在贩卖机处补充子弹再次重复以上步骤，击倒这头怪物也只是时间问题。



击倒The Warrior后，将前方的装置激活解除一旁的紫色防护罩，面前重伤的帅哥杰克还是一副不可一世的样子，随着我们的子弹穿透他的头颅，围绕这个独裁者发生的一切也就此画上句号，在调查面前的宝库钥匙时，Lilith用力量将其解开，突然出现的全系影像将整个银河系的宝库显示在众人眼前，这似乎昭示着财宝猎人的故事远远未结束……

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

DIGEST 本期大事记

09.13 任天堂分别于东京和纽约召开新闻发布会，正式公布了 Wii U 的首发详情。美版将于 11 月 18 日发售，定价 300/350 美元；日版 12 月 8 日发售，定价 2.5 万 /3 万日元。

09.18 BioWare 两位创始人宣布退休，同时透露《质量效应》新作与另外一款全新原创新作开发中。

09.19 SCEJ 召开 TGS 展前发布会，公布了体积减小四分之一的超薄版 PS3，主要分为 250GB 和 500GB 两种型号，售价基本与现役机型相同。同时现场公布了多款 PSV 新作。

09.20 2012 东京游戏展正式开张，本次展会共有 700 多款游戏出展，主要为手机游戏。观众数量 22 万 3753 人次，创造历史新高。

09.21 SCEA 宣布其公关部门将会大裁员，圣地亚哥公关部被关闭，内部人士称 PS 系游戏的宣传计划都将受到影响。

09.23 “日本游戏大赏 未来部门”颁奖礼于 TGS 最后一日举办，多款原创游戏获得大奖。

09.25 售价 270 美元的超薄版 PS3 开始于北美上市。

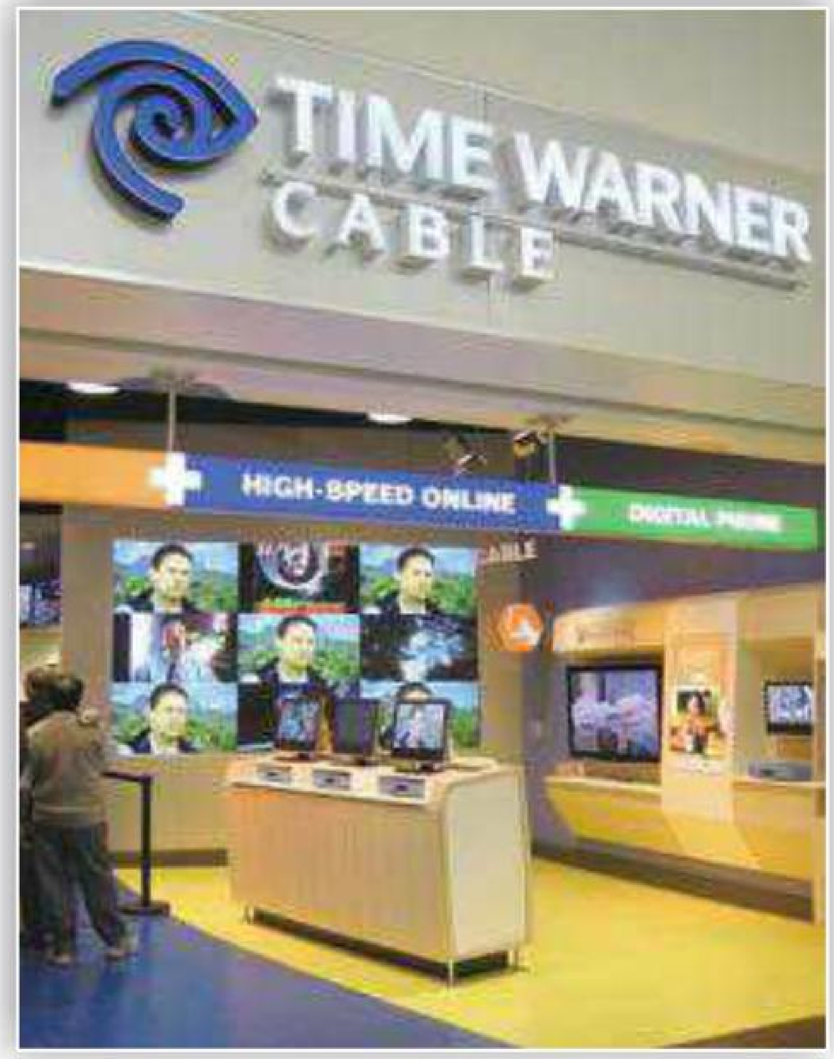
美国有线电视巨头全面杀入云游戏市场

据彭博财经社报道，美国的几大通信及有线电视网络运营商目前都在准备提供云游戏服务，并将于年内进行测试与技术调整，2013 年初可能就会开始大规模展开。这些公司包括 AT&T、Verizon、时代华纳等，Comcast 和 Cox Communications 等也在进行提供游戏服务的准备。据称，这些运营商提供的将不仅是《愤怒的小鸟》之类休闲游戏，而且会有来自 EA 等大发行商的正统大作。分析家称，若有线运营商们全面杀入电视游戏市场，将对索尼 / 微软 / 任天堂这传统三大家造成剧烈冲击。

Playcast Media Systems、CiiNOW 和 Agawi 等公司都在提供能加快游戏点播速度的软件技术，这些公司都表示，他们确实正在与美国的运营商们谈判相关合作事宜。AT&T 发言人 Jan Rasmussen 说：“我们正在摸索为电视和宽带客户提供云游戏服务的独特方式。”采用何种控制器是当前有线电视运营商们正在着重考虑的问题，有些公司正寻求能将智能手机变成游戏手柄的软件。

分析家认为，有线电视网络运营商们有现成的用户基础，有庞大的数据中心，在云游戏方面有天生的优势，但是目前的网络条件还不够成熟，不过技术问题终究都会解决。Nvidia 目前已经将大量资源投入到云游戏战略，帮助运营商们提升数据中心的能力。

对于云游戏，游戏发行商们多持欢迎态度，因为游戏在服务器上运行后，就不用针对不同的主机平台开发多种不同版本，也不用过多考虑硬件性能限制，游戏开发成本将会降低。



SCEA启动PS3大作完全版下载服务



SCEA 于 9 月 25 日宣布启动“Day 1 Digital”服务，顾名思义，该服务让玩家能够在游戏发售首日就能同时下载到完整的数字版。该服务首批囊括了 8 款最新大作，包括《生化危机 6》、《刺客信条 III》、《荣誉勋章 战士》、《极品飞车 热力追踪》、《冤罪杀机》、《NBA 2K13》、《毁灭战士 3 BFG 版》和《007 传奇》。

索尼的 PSN+ 会员可以优惠价下载“Day 1 Digital”的游戏，一般可以享受到九折优惠，比如原价 60 美元的最新大作优惠价为 54 美元。

BioWare创始人退休，《质量效应》新作启动

1995 年，加拿大的两个医生合伙创办了 BioWare，他们是 Greg Zeschuk 和 Ray Muzyka。将 BioWare 逐渐发展为全球首屈一指的 RPG 开发商之后，他们将急流勇退。近日两人发表了退休声明。Muzyka 在声明中说，他是在今年 4 月作出了离开 BioWare 这个“极其困难的决定”，他给了 EA 半年的时间，以进行工作交接与平稳过渡。这次 Muzyka 是全身而退，今后不再参与 BioWare 的事务，退休后他将致力于回报社会，参加教育、医疗和动物权利等方面的慈善活动。不过他也表示自己仍然对游戏充满兴趣，今后将会以“纯粉丝”的身分继续游玩 BioWare 的游戏。他还透露有一款《质量效应》新作正处于初期开发阶段。

Zeschuk 也表示他将完全退出游戏业，他是怀着“极大的痛苦与歉意”作出退休决定的，他说：“我的人生已经走到一个未曾预料到的阶段，我不再有当初开办公司时的激情，无论是对游戏还是开发游戏都是如此，不过对于有幸与之共事的人们，我的热情依旧。”他表示自己可能永远不会回归游戏业，今后将会把时间都花在家人和朋友身上，还有自己的酿酒爱好。他会做一系列在网上播放的访谈节目，叫做《啤酒日记》，采访世界著名的酿酒师们。

BioWare 方面的发言人表示，两位创始人的退休不会影响公司的游戏开发，同时也确认《质量效应》新作确实在开发中，同时还有一款设定于幻想世界的全新原创作品也在开发中，该作将会采用新引擎制作。


Greg Zeschuk（右）与Ray Muzyka（左）。

SCEA公关部大裁员，员工曝内幕

9月21日，SCEA发言人确认，SCEA目前正在进行改组，此次改组将会导致多名公关人员被裁。SCEA位于圣地亚哥的公关部已经被关闭，今后SCEA总部不再负责公关工作。SCEA发言人在声明中说："本次改组不会影响SCE全球工作室，圣地亚哥工作室的正常业务将不受影响。"

数日后，在此次重组中被辞退的SCEA公关人员Will Powers在网上大骂索尼与PlayStation，并揭露了不少内幕。他在Twitter中说："大家可能都很奇怪PlayStation究竟在想什么，快到假期旺季的时候居然把软件公关团队一半以上的人都辞退了。这就是典型的把游戏送去死，因为没有公关支持。最糟糕的是，公关部本来就人手不足。我对那些还留在那里的人表示同情，因为他们的工作量将会翻倍。"他还透露索尼一直以来已经将过多的公关工作外包给出价极高的专业公司，裁员只会让已经存在的问题变得更严重。



▲位于加州Foster City的SCEA总部。

光杆司令冈本吉起的新作计划

前Capcom头号制作人冈本吉起自从独立创办"游戏共和国"工作室之后，事业一直不顺，该公司前几年已经破产。不过最近冈本吉起在接受媒体访问时说："游戏共和国还没死，我们只是没钱了，所以我只能让所有人都走了。"

如今冈本吉起就是游戏共和国的光杆司令，他正在独力开发手机游戏。他表示，作为一个做了几十年游戏的制作人，他更想像早年那样自己经手游戏制作过程中的方方面面，而在当今的大作开发过程中，往往很多地方都无法兼顾。



《半条命3》2013年末发售?

《Xbox官方杂志》的报道称，根据可靠人士透露，《半条命3》将会是一款开放世界的FPS，预定于2013年末发售。据称，《半条命3》原本规划为一款直接的射击游戏，但是在开发中途被推翻，重返以探索和解谜为主的游戏，并逐步发展为庞大的开放世界，有着丰富的任务与NPC，融入大量RPG要素。

Valve新硬件明年公测



据Valve内部研发人员Jeri Ellsworth透露，Valve的一款神秘硬件正在开发中，计划于2013年进行一次公测。Ellsworth并未透露这款硬件的实际情况，她仅仅表示Valve的目标是打破Steam游戏在操作方面的阻碍，将会与Steam息息相关。此前Valve推出了让玩家用电视机玩Steam游戏的Big Picture Mode新界面，Valve的新硬件应该与此有关。Ellsworth透露该硬件已经在内部测试中，Valve总部的员工已经拿到原型机。该硬件应该不是曾引起广泛瞩目的Valve游戏眼镜，Ellsworth表示玩家不要指望在2～5年内看到这种产品。

INFO 新闻短波

水口哲也不再做游戏

著名音乐游戏制作人、Q Entertainment创始人水口哲也日前宣布将不再参与公司的游戏开发工作，今后仅以发言人的身分参与一些宣传活动。也许今后玩家将再也玩不到水口哲也的作品。



小岛组进驻洛杉矶

小岛秀夫的Kojima Productions目前正在筹建其洛杉矶工作室，这家工作室正在招聘场景、人物与过场动画的美工，还有游戏系统程序员、游戏关卡设计师以及动画师。Kojima Productions将会开发某款"3D动作游戏"。

《荣誉勋章 战士》X360独占公测

EA宣布《荣誉勋章 战士》将于10月份进行全球多人模式公测，这次公测为X360独占。参与公测者可在游戏发售后获得60分钟内经验值双倍的奖励。这次公测将会有新多人模式，叫做HotSpot，玩家将会在波斯尼亚萨拉热窝体育场地图进行随机地点的攻防战。

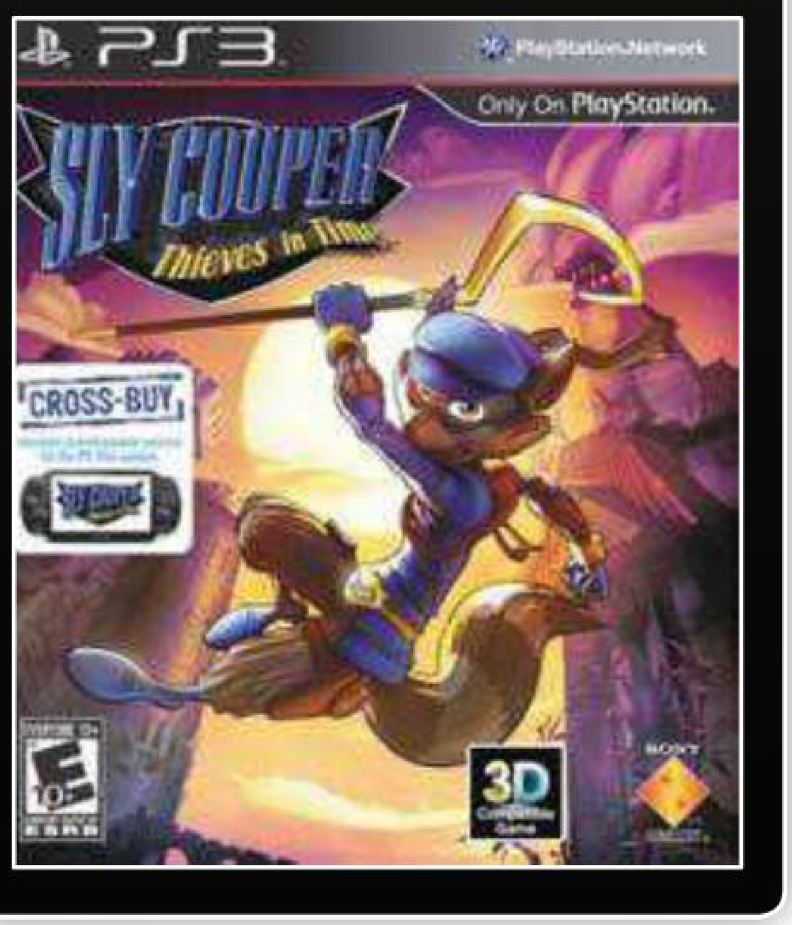


《反重力赛车》重生

据报道，由于SCE利物浦工作室被关闭，该工作室开发的"《反重力赛车》系列"已经被移交给《机车风暴》开发商Evolution工作室。

PS3/PSV《狡狐》发售日

SCE宣布《狡狐大冒险 时空神偷》PS3/PSV版将于2013年2月5日在北美同步上市，购买PS3版可免费获赠PSV版。预订者可获得Sly与Murray的特殊服装。



《龙之世纪3 审判》2013年末上市

DRAGON AGE III INQUISITION™

EA最近正式确认将于2013年末推出《龙之世纪3 审判（Dragon Age 3: Inquisition）》，本作采用全新引擎开发，由《龙之世纪 起源》原班人马打造。本作的新引擎将会带来更广阔的世界，画面水准进一步提高。实际上本作引擎采用的基础技术来自DICE的霜寒2引擎。

故事讲述连接两个世界的通道被打开，恶魔们降临人间，各国饱受蹂躏。在这一切的背后，是一个试图摧毁世界的魔头。玩家将披上审判者的披风，带领惟一有可能战胜黑暗的军团投入战斗。你将集结自己的军队，派间谍深入到敌人内部，或者投入到政治斗争中。可以选择的职业有游侠、战士或魔法师。

《毁灭公爵》开发商复活，向玩家集资做游戏

几年前，充满传奇色彩的3D Realms公司在苦撑了十几年之后终于宣告破产，万年跳票王《永远的毁灭公爵》转交给Gearbox之后总算开发完成并上市。但3D Realms最近居然又起死回生，通过网友集资的方式开发新作。

近来以Kickstarter为首的网络融资平台吸引了各界的目光，游戏是Kickstarter最热门的融资项目。于是竞争者也开始出现。Gambitious是一个类似于Kickstarter的网络融资平台，不同之处在于该站完全围绕游戏项目。最近在Gambitious上出现了一个叫做“Earth No More”的游戏融资项目，该作将会是3D Realms和另外一家开发商合作开发，如果能得到足够多网友的资金支持，这款游戏就会有上市销售的可能。



据描述，《Earth No More》讲述人类对大自然的不断破坏终于唤醒了久居地壳深处的某种生物，人类的末日即将到来……事实上3D Realms的创始人Scott Miller本身正是Gambitious的5名顾问之一，所以该作通过Gambitious融资不足为奇。本作其实已经策划多年，最初计划于2009年发售，但是因为财务问题而搁浅。游戏的对应平台为PS3/X360/PC。

INFO 新闻短波

《鬼武者4》传闻再临

据《PSM3》杂志报道，Spark Unlimited公司不仅正在与Koei Tecmo合力打造《YAIBA 忍者龙剑传Z》，而且还在与另一家日本公司开发另一款被呼吁已久的游戏——《鬼武者4》！虽然这则传闻目前没有任何实质性证据，不过有迹象表明Spark Unlimited确实正在开发一款动作冒险游戏新作。

《空轨》高清登陆PS3

Falcom宣布《英雄传说VI 空之轨迹FC》将会加入PSP Remaster的行列，以高清化的画面登陆PS3，预定于2012年12月13日发售，定价3990日元。

《质量效应》合集

EA宣布将会推出《质量效应三部曲》合集，三款游戏仅以一款游戏的价格销售，X360版预定于11月6日发售，PS3版将会稍后发售，这也将是《质量效应》第一作首次登陆PS3。



《极限竞速》的汽车收集概念灵感来自《口袋妖怪》。



《极限竞速》制作人Dan Greenwalt回顾系列诞生十周年的历程，道出了令人惊讶的事实，他说其实当年《极限竞速》最大的灵感来源是《口袋妖怪》的怪物收集要素，原作设定中的汽车“珍贵度”概念便是由此而生。他还说历经这么多年的岁月，《极限竞速》还加入了《魔兽世界》、《荒野大救赎》、《刺客信条》、《上古卷轴V 天际》等游戏的灵感……

业界声音

迄今为止白金工作室最大的失败就是PS3版《猎天使魔女》，它在我的脑子里挥之不去。



正在为Wii U制作《猎天使魔女2》的稻叶敦志表示，当时他们不知道怎么开发PS3游戏，就做出了要做PS3版《猎天使魔女》的决定，结果是交给世嘉负责移植，而出来的成品非常令人失望，他将此认为是公司有史以来最失败的事。

业界声音

《巫师》开发商科幻RPG新作曝光

“《巫师（The Witcher）》系列”大获成功之后，开发商CD Projekt将会打造一个全新原创RPG，详情将会在10月18日举办的特别活动中公开。这次活动名为“Special Event 2012”，是CD Projekt与电商网站GOG.com合作举办的，届时将会通过Facebook进行网络直播。

CD Projekt目前正在开发的有两款RPG新作，这次将会公布的是一款科幻题材的作品，基于Mike Pondsmith创作的一款经典科幻纸上战棋游戏改编。





《GTAV》或将延期

据著名业界分析家Colin Sebastian获得的消息，《边境之地2》的销售情况比预期略高，预计最终将超越原计划的300万套出货量。不过他认为《GTAV》将无法赶上原定的2013年3月的发售目标，而如果这款超级大作延期，将会对Take-Two的业绩造成重大打击。他预计《GTAV》首发三个月内销量将会达到1200～1400万套。

我们发现有很大比例的X360用户很有兴趣购买第二台主机。



SCEA营销主管John Koller表示，根据市调结果，很多X360用户打算购买PS3。他表示这种情况在PS2时代后期也出现过，当时很多PS2玩家表示因为想玩《光环》等游戏而打算购买Xbox。

业界声音



孙家有女弓腰姬
尚武身具男儿气
香名远传蜀中地

刘家旗下上沙场
夫唱妇随拔敌帐
人人称颂枭姬祥

卸甲泛扁舟
拔足碧水中
恬静如幽荷
暗香百里飘

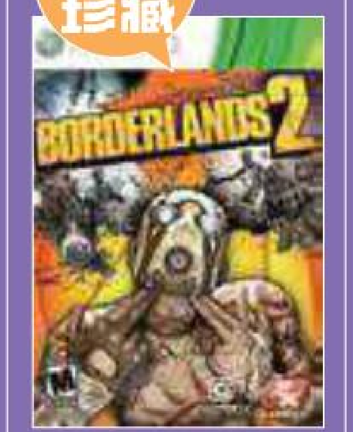
- 名称：孙尚香
- 作者：伽蓝业火
- 软件：Painttoolsai
- 用时：40小时

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

边境之地 2

黄金珍藏



多机种 X360/PS3

■Borderlands 2
■2K Games
■角色扮演
■2012年9月18日
■美版

总分 27

【游戏简介】在玩家群被定位为“射击角色扮演”的最大的特色在于丰富的枪械武器系统以及多彩的怪物设计，而作为续作的《边境之地 2》不仅针对以上特点进一步强化，而且前作被诟病的场景太少问题也得到了改善，新的 4 名角色虽然大致思路传承于前作，但实际上是经过全新制作，让人耳目一新。



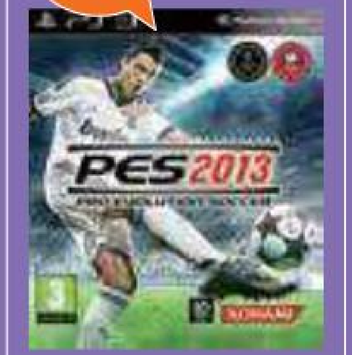
9 游戏不仅有厚道的主线流程，而且还有数目庞大的支线任务，可以看出制作组的诚意。游戏最大的乐趣就是不断挑战强力的怪物“刷”出各种极品武器，一旦沉迷这种刷刷的模式绝对会消耗玩家大量的时间。游戏的难度较高，单人游戏时可能会产生挫败感，在多人合作时才能真正突显游戏的乐趣。

9 和一代相比本作的难度有所提升，单打的情况下若不兼顾支线任务会感到极大压力。当然本作的重点在于联机游戏，欢乐的网战和各种鼓励联机的设定让乐趣成倍增长，可惜物品的分配机制稍有问题，和陌生人组队往往会发生争抢事件。当然，游戏最为重要的刷刷刷要素依然丰富，很容易便令人沉迷其中。

9 毫无疑问这是今年到目前为止最好的联机游戏之一。游戏巧妙地把 FPS 和 RPG 的要素结合起来，玩家时时刻刻都会沉浸在刷刷刷的乐趣之中。不过游戏的很多设计都是为联机而专门设计的，如果只能单人线下的话游戏体验无疑会大打折扣，幸好游戏也设计了线下的多人模式，至少是聊胜于无吧。

职业进化足球 2013

热血推荐



多机种 X360/PS3

■Pro Evolution Soccer 2013
■Konami
■体育
■2012年9月21日
■欧版

总分 24

【游戏简介】《实况》系列”的最新欧版作品，相对系列前作，游戏并未采用新的动作引擎，因此系统上的变更幅度不大，只是在原有框架上尽可能地进行了一定的调整。不过，增加玩家在游戏中的可控因素（比如全手动出球、更为自由的盘带系统）这一进化思路是值得肯定的。

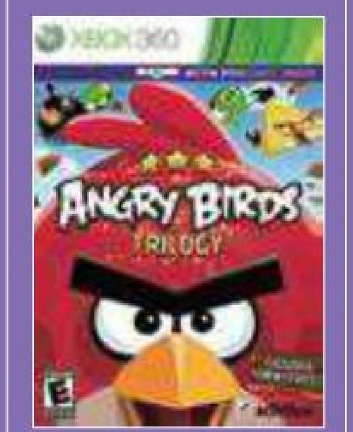


8 全面操控、球员身分及 AI 方面的三大进化令本作在拟真度和玩家体验方面取得了一定的提高，但进化的程度并非实质性的。不过，在不更换引擎的前提下，游戏在实际表现上能够获得目前这种提升，实属难能可贵。据称下一作起将会采用最新的 FOX 引擎来进行开发，值得期待！

8 实际上这款作品应该叫做《职业进化足球 2012 威力加强版》，基本系统变化不大，玩过前作的玩家可以轻松上手。新增的三个系统中，除了“全面掌控”可以带给你一些“改变”的感觉外，其余两个更像是噱头一样的东西。大师联赛的“道具装备”系统让人有些哭笑不得，感觉有些不伦不类。

8 应该说本作比起《职业进化足球 2012》来说还是有一些变化的，只不过只能说是“变化”，还谈不上真正的“进化”。一些实用技巧的操作难度过高，时机要求过于严格，很难应用于实战中。球员身分的设定给比赛带来了一些不确定性，不过容易导致玩家在比赛中过于依赖所谓的明星球员。

愤怒的小鸟 三部曲



多机种 X360/PS3

■Angry Birds Trilogy
■Activision
■益智
■2012年9月25日
■美版

总分 19

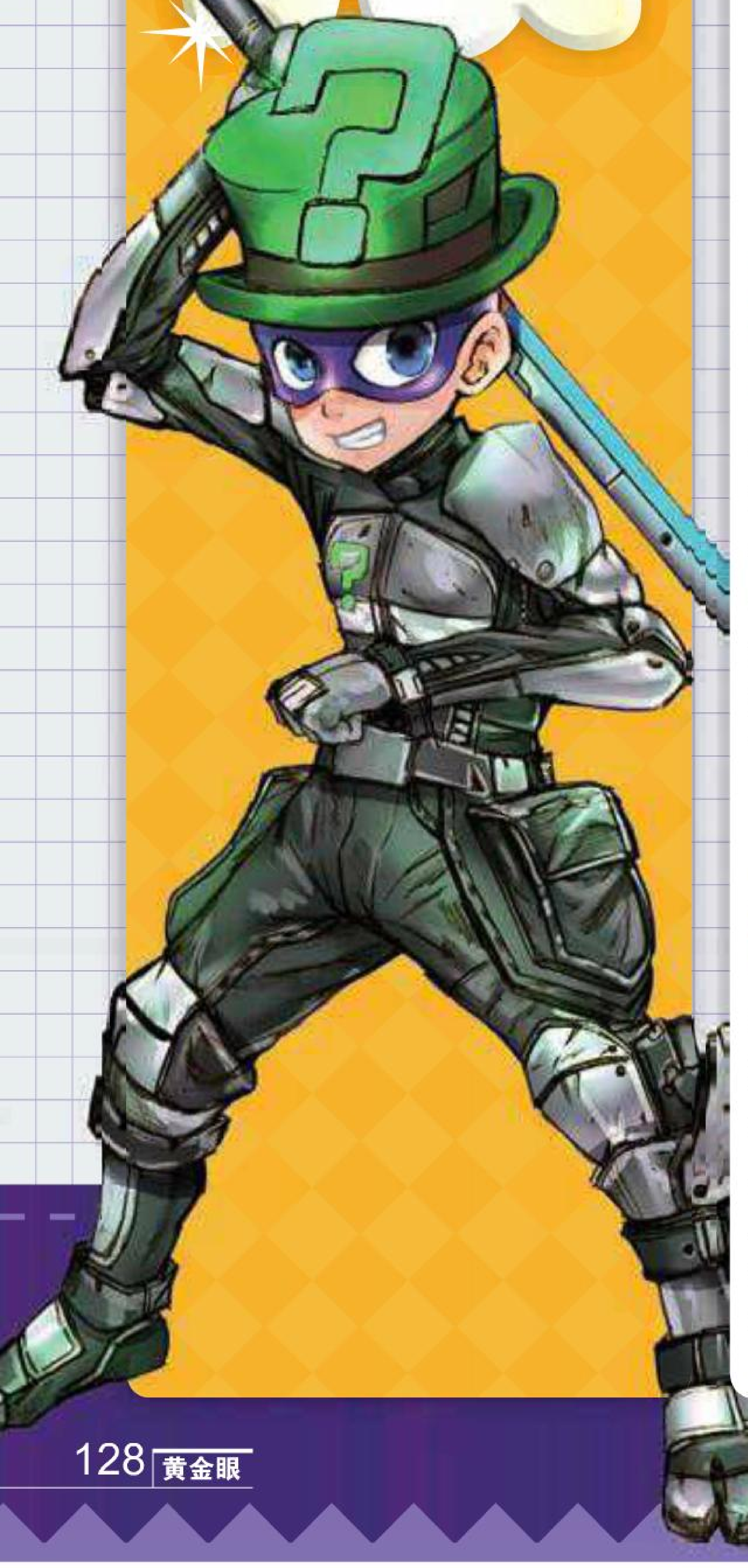
【游戏简介】风靡全球、销量过亿的手机游戏《愤怒的小鸟》终于以实体游戏的方式登陆了家用机平台。标题中所说的三部曲是指原版、季节版和里约大冒险版。游戏操作针对手柄进行了优化，还追加了成就 / 奖杯系统。其中 X360 版还对应 Kinect，可以用语音方便地下达各种指令。



6 本作毫无疑问是冷饭中的冷饭，尽管如此，还是没收录最新的太空版，多少让人有些不满。针对家用机设计的全新操作比较舒服，不过老实说坐在电视机前玩这种游戏确实比在手机上玩要无趣多了。另外除了高清原画外，家用机版没有追加新内容，手机版玩得滚瓜烂熟的人真的没必要再来体验了。

6 上手后本作给我的感觉就是太没诚意了！不收录《太空版》便罢了，三款作品除了提高分辨率外，其他内容和原版一样，所谓的 Kinect 操作也仅是用语音控制。众所周知，这种游戏均是利用“碎片时间”游玩才有乐趣，实在不适合坐在电视机前折腾，想体验本作的玩家还是老老实实选择手机版吧。

7 一打开游戏就让我禁不住大呼坑爹，竟然不包含最新的《愤怒的小鸟 太空》，这盘冷饭也炒得太没诚意了。游戏的画面表现的确优于移动平台上的版本，因为是合集，也增加了一些如小鸟档案、艺术原画等，但所有内容加起来也不值光盘游戏的价，而且用来填充碎片时间的游戏内容在主机上玩起来乐趣太单薄了。



死或生 5

热血推荐



多机种 X360/PS3

- Dead or Alive 5
- Koei Tecmo
- 格斗
- 2012年9月25日
- 美版

总分 25

[游戏简介]“世界上最美丽的游戏”（4代宣传口号）终于推出续作了！本作更换了游戏引擎，一改系列对角色的描绘，让玩家有眼前一亮的惊艳感觉。虽然生父板垣伴信离开，但Team Ninja依然很好地继承了游戏的精髓。来自《VR战士》的3名战士也是游戏的一大亮点。



除了角色大变样，游戏的故事模式也有较大变化。故事模式更像是教学模式，中间又穿插着一些挑战任务，而且讲故事的手法也有改变，令人有耳目一新之感。不过各角色通关后的CG动画被取消了，对于老玩家来说多少有些可惜。全新改动后的返投系统更平衡，新系统的表现也中规中矩，值得肯定。

作为被戏称为“奶牛格斗”的系列最新作，本作在关键卖点方面的进化有目共睹。但除此之外，全新的故事模式也令人眼前一亮。全程高素质即时演算剧情与战斗相互穿插，且其间玩家能完成各种特殊任务挑战。另外，系统小幅变更提升了对战乐趣，而两位新人手感都不错，这些也都显示了主创的诚意。

本作的画面虽然没有太大的进步，但妹子们的脸做得更加精细，制作组的“用心”可见一斑。场景里的互动更为夸张，增加了不少演出效果但内容略显缺乏创意。新角色在故事中有不少的戏份，不过存在感还是比较薄弱，好在单机部分丰富的要素弥补了游戏中的一些缺陷，大大提高了本作的耐玩度。

小小大星球 PSV

黄金珍藏



PSV

- Little Big Planet
- SCE
- 平台动作
- 2012年9月20日
- 港版

总分 27

[游戏简介] 成功推广了游戏3.0概念的系列最新作，在PSV公布初期便备受关注。游戏对应中文语音和字幕，故事模式设有40个关卡，无论是主线关卡还是迷你游戏，都作为范例展现PSV的各项机能。创造和分享部分追加更多细节，为玩家提供多种可能，是对“想像力”一词的绝佳诠释。



本作致力于对PSV各项机能的充分运用，触控、背触、摄像头、一机多人等游玩方式都为玩家带来了不少新意，可以说本作是目前PSV上传统玩法和新机能融合最好的游戏，多样性上也超出了平台动作的范畴。惟一扣分的部分在于对联机环境要求较高，很难实现理想中随时随地流畅的多人游戏体验。

本作单机部分的流程较短，与《小小大星球2》相比简直是天壤之别。上手较快，难度适中偏简单，不过想要拿无伤还是需要花一点时间的。有些关卡在第一次碰的时候可能让人焦头烂额，但是逐渐熟悉之后也能应对自如。话说回来，单机仅是游戏的一小部分，DIY关卡将会带来更多的乐趣。

社交板块做得不错，玩家可以通过语音聊天，让联机欢乐无穷，不论是在队友的布娃娃上贴各种奇怪的道具与贴纸，还是拖着队友一起跳火坑，各种奇怪的行为都能让人发笑。不仅如此，联机游戏还让道具收集的难度大大下降，错过的道具往往会被队友找到。所以在收集上一筹莫展时，不妨去找个人帮帮你。

双截龙 霓虹

XBLA/PSN

- 2012年9月12日
- 1200MSP/14.99美元
- Double Dragon: Neon
- 动作
- Majesco

推荐度 7.0/10



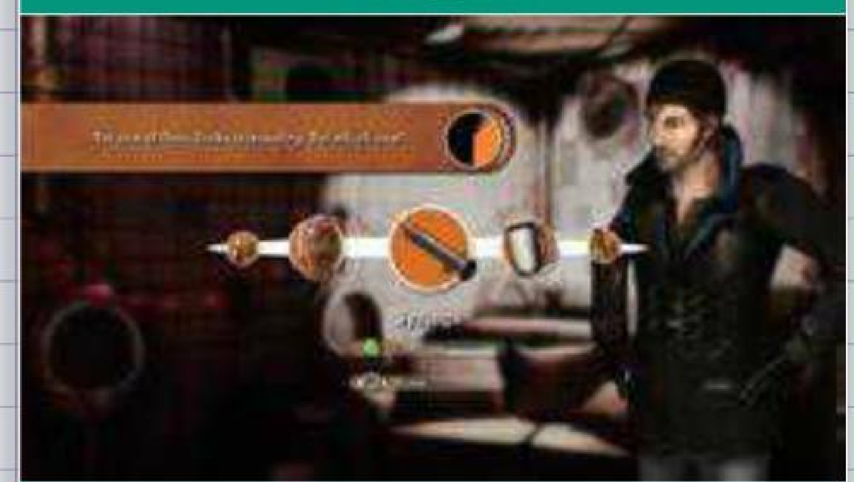
对于玩过街机和FC上的《双截龙》的人来说，本作无疑是很值得一玩的。看到经过重新制作的画面，依然传统的横版打斗玩法，再听到经过重新混音的经典音乐，恐怕打10分的念头都有吧？不过以今天的眼光来看，游戏变化较少，流程不长，而且不支持联机合作，自然打不了高分。

雷·约翰逊的编年史

XBLA/PSN

- 2012年9月12日
- 800MSP/9.99美元
- Red Johnson’s Chronicles
- 文字冒险
- Lexis Numerique

推荐度 6.0/10



作为家用机上难得一见的美式文字冒险游戏，本作的素质非常过硬，拥有丰富的配音内容，大段的剧情动画和非常引人入胜的故事剧情，仅仅是开篇的谜题和悬念就足以紧紧抓住玩家的心。不过游戏中的文字量非常大，生僻英语单词层出不穷，加上谜题难度颇高，对玩家的英语水平与耐心要求不低。

R.A.W

XBLA/PSN

- 2012年9月19日
- 1200MSP/14.99美元
- R.A.W
- 动作角色扮演
- Focus Home Interactive

推荐度 6.0/10



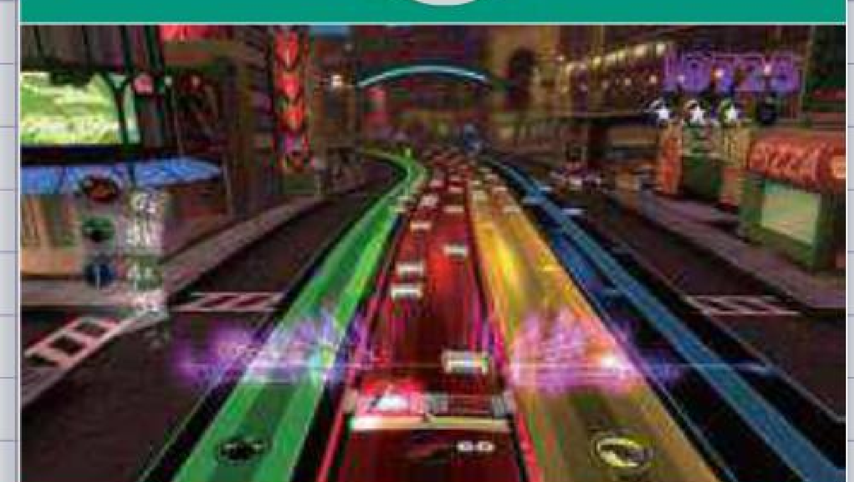
用一句话来形容就是家用机版的《暗黑破坏神2》，对，不是《3》而是《2》，因为这游戏的画面素质和内容丰富程度最多也只到那个地步，整个游戏乐趣也停留在典型的地牢式打怪刷装备的古典模式中，装备和技能树系统中规中矩，三个主要角色战斗方式各有特色，但角色之间的平衡性非常糟糕。

摇滚乐队 闪电

XBLA/PSN

- 2012年9月28日
- 1200MSP/14.99美元
- Rock Band Blitz
- 音乐
- MTV Games

推荐度 7.0/10



游戏玩法相当简单，演奏歌曲的过程中4条不同的轨道分别对应不同乐器，玩家只要根据该乐器的节拍准确输入按键即可。游戏过程中玩家可以自由更换轨道，以改变自己的乐器，连续成功输入节拍会出现加速的酷炫特效，4人一起游玩乐趣更丰富。本作收录的歌曲相当经典，难度也充满挑战性。



职业进化足球2013	Konami	体育
多机种 Pro Evolution Soccer 2013		美版
2012年9月21日	1~2人	55.99美元
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄

去年，我们曾经说过“衷心希望明年的《职业进化足球2013》能给大家带来更多的惊喜”这样的话，从现在的情况来看很显然本作的进化并不算是特别显著，当然，在游戏引擎未能实现升级前，获得目前这种程度的进步已经算是难能可贵了。具体来说，本作在整体系统上并没有什么太大的变化，更多的变化体现在细节调整上。特别是将很多细节操作的主动权交给玩家的思路，比较具有开拓性。当然，部分新加入的设定略感莫名其妙，但是更合理的对抗和比赛节奏让本作玩起来的流畅感更胜前作。所谓逆水行舟不进则退，对于难复当年之勇的“《职业进化足球》系列”来说，本作的表现总体来说值得肯定。而且，相信下一作在新引擎的支持下，能够让玩家获得更好的游戏体验。

文 金馆长&一刀 美编 一刀

PART 1 基础操作列表

进攻操作

键位	功能
左摇杆	控制控球球员移动
右摇杆	控制无球球员移动
A / × 键	短传
B / ○键	长传
X / □键	射门
Y / △键	直塞
LB / L1 键	配合动作
RB / R1 键	加速
RT / R2 键	盘球 / 自由控制
LT / L2 键	手动出球

防守操作

键位	功能
左摇杆	控制控球球员移动
右摇杆	手动切换控制球员
A / × 键	逼抢
B / ○键	铲球
X / □键	呼唤队友围抢
Y / △键	门将出击
LB / L1 键	切换球员
RB / R1 键	加速
RT / R2 键	追球以及卡位等操作

PART 2 系统三大变革详尽分析

“全面操控（PES FullControl）”、“球员身分（Play ID）”和“进化的人工智能（ProActive AI）”这三个新系统体现了本作的进化，同时带来的攻防整体变化。

全面操控 [PES FullControl]

CHECK 1 自由控制的盘球操作

所谓自由控制，就是把更多的选择权交给玩家，让玩家有更多的操作方式来适应不同情况。也就是所谓的操作细化。本作的带球中自由掌控的精髓，就在一个 RT/R2 键。这个键的作用是盘球，也就是我们在电视上经常看到的球员把球控制在脚下的那些动作的总称。由于盘球的时候人球结合紧密，所以可以精确地调整球的运动轨迹和方向。按住 RT/R2 盘球的同时推摇杆可以让球员进行盘球移动，在小范围内盘球频繁变向很容易甩开上抢的对手，突破到对手面前，松开加速慢速带球的同时进行盘球操作是本作一种比较实用的过人方式，操作熟练后很容易耍得对手团团转。

当然，盘球本身不是目的，我们的目的是突破。把对手甩到自己的侧面之后立刻加速突破才是正确的选择，尤其是面对对手最后一名防守队员或者平行站位的防线时作用极大，很容易形成单刀。盘球在面对两三个站位比较靠近的防守队员的时候也可以多用，一气晃过两三名防守队员也不是不可能的事情。当然，这个技巧最有用的地方还是单刀晃门将。不过由于盘球的速度比较慢，快速反击的时候过分依赖盘球过人可能会贻误战机。这就要用到下面提到的，也是本作新增的实用小技巧：快速扣球。



快速扣球就是球员高速突破的时候面对正面的防守队员，在基本不减速的前提下一只脚把球扣向身体一侧，然后在球几乎没有出脚的时候用另一只脚把球挡到正前方。具体操作方法如下：左摇杆推前移动的时候，在对手面前松开左摇杆，同时右摇杆推向前进方向的侧向（左右均可），然后左摇杆迅速再次推前。这个操作描述起来比较复杂，不过熟练掌握操作要领的话，实际使用时还是很简单的。而且，一旦熟练应用的话威力极大，在进行边路突破时候基本上处于百试百灵的技巧，只要对手上抢几乎必被过。更美妙的是，进攻节奏和速度基本上不会被拖慢。

此外，人球分过、绕球等等假动作也都可以通过围绕 RT/R2 键的一系列操作简易完成，但是说实话，由于时机把握要求太高（基本都是要求对手近身的瞬间开始做动作），实战中很难起到什么作用。

CHECK 2 全手动出球带来的自由度变化

在总第 301 期的 DEMO 版特快专递中，我们曾重点介绍了本作的特色系统全手动射门和全手动传球——即带球时通过按住 LT/L2 即可进入全手动出球模式。在此模式下，球员脚下会出现一个箭头，而这一箭头的指向便是当前左摇杆（或十字键）指示的方向。如果此时玩家按下任一出球键（包括短传、长传、射门、直塞），球将沿着箭头的方向被踢出去。



鉴于本作的默认操作中玩家是用左摇杆来控制方向，因此全手动模式下，出球的方向也是 360 度全方位可选的，这就使得传球和射门的自由度得到了进一步的大幅提高，无疑将会为玩家带来更为丰富、更为自由的进攻战术。

此外，全手动传球的力度也完全交由玩家控制，与普通传球相比，想要传出同样的力度，玩家需要多蓄一会儿力。即使距离较短的传球，都要将槽蓄到 1/3 左右。不过，如果玩家想要打那种行云流水的快速短传配合，蓄力时间并不会成为一个瓶颈，因为球在行进过程中，接球队员便可开始蓄力了。如此循环，赏心悦目的“巴萨风”整体进攻便打了起来。

CHECK 3 RT/R2在长传和射门时的妙用

不仅是控球，长传球在本作中通过 RT/R2 获得了新的用法，而射门也因为这个键有了一些不同。

按住 RT/R2 的长传，在本作中叫做“lofted long pass”，相对普通长传，这种球弧度较高且运行得慢一些，可以相对准确地给到目标队友，这一操作一定程度上解决了以往长传难定位的问题，熟练掌握后，长传在进攻中的作用必然会得到提高。

射门方面，按住 RT/R2 的射门并不仅是简单的兜远角，而是会根据防守队员的站位调整射门的目标，可以说是一种“傻瓜”射门系统。可以在盘球中突然尝试起脚，一些射门精度比较高的队员很容易打到死角。



CHECK 4 | 通过不同的操作实现多样化的停球

借助RT/R2键、右摇杆RS/R3键，本作的停球操作进行了细化。

1）在接球的瞬间按下RT/R2键，在游戏的操作列表中的名字叫做"Perfect Trap（完美停球）"，操作成功的话，球员可以最大限度地把球停在脚下最为理想的位置（为什么我突然想起了《战争机器》中的完美换弹夹操作？），特别是在接到有一定高度的传球时，使用此操作，可以把球稳稳地卸在脚下并马上起速突破或者射门。在禁区前可以多尝试，比如边路长传之后马上接球往禁区里插，在周围防守队员还有一定距离的时候有奇效，不过，防守队员密集的时候可就不要尝试这么做了。





2）在接球瞬间按右摇杆的RS/R3键并按住，球员会将皮球搓起（胸部停球时则为有意识地让球在胸前弹起）。比如球员背对球门接到来自队友的地面短传时，采用此操作，球员就会将球挑离地面，然后此时用左摇杆控制球员向球门方向移动的话，球员就会做出一个挑球转身的动作，对付那些贸然上抢试图从身后贴住你的队员同样有奇效，但是如果对方站住了防守位没动，那还是老老实实放在脚下吧。而接到半空中来的传球时利用此操作，胸部停球皮球弹起后，此时射门会形成凌空抽射，力量比较大，进球的概率比通常的停球后射门要高一些。

CHECK 5 | 可主动操控的穿裆及人球分过

本作中的全面操控，除了体现在上文提到的这些基本操作中外，还表现在细节上的一些完善。同样借助RT/R2，穿裆过人、穿裆射门以及人球分过等细节层面上的操作，成为玩家可以主动控制的元素。当然了，在具体运用上，这些操作的实用价值还有待考察，但把细节操作的自主权交给玩家的这一思路是值得肯定的，对现实足球有较深了解的玩家如果可以更好地把自己对足球的理解运用到游戏中，这无疑将会提高本作在球迷心目中的地位。



CHECK 6 | 全面操控给二过一带来的变化

太过自由的操控也会带来一些令人不爽的地方，比如这次在二过一的时候球员明显变笨了——他们不会自动选择理想的回球的方向了！也就是说把球传出去之后，玩家必须通过左摇杆+Y/△的组合来让接应队员按指示方向回球。如果不给他指示方向，他直接回球的线路相当随意，有时候就像完全不会踢球的人。习惯了以往按住LB/L1传出球然后按个Y/△就一路狂奔等AI队友自动送球的玩家就要多适应一下了。不过相应的，出球队员现在能通过右摇杆来跑位了，以往球员出球后瞎跑的问题得到了解决，而且适应了之后操作也并不觉得很繁琐。



CHECK 7 | 全新的盯防系统，简单有效

防守是一门艺术，比如拿全盛时期的AC米兰防线为例，中场负担防守工作的是加图索（有时候还有安队），他的风格是凶狠逼抢和阻截，也就是上抢为主，能突破加图索式阻截的人不在少数，可是突过去的时候他们会发现面前有一堵会动的墙——内斯塔。内斯塔的职责是保持和对手的位置，延缓对手的进攻，为其他防守者赢得时间。而如果对手贸然突破，就会在还没加起速的时候被断球。

在本系列以往的作品中，我们的防守多半是加图索式扑抢，组织阵地防守和卡位是上级者向的一种技巧。本作中这个技巧被独立了出来，操作也进行了简化，当然，如果没有这些技巧，本作中的防守队员是无法抗衡拥有盘球和快速扣球技巧的进攻队员的。

盯防的操作是按住A/×键，按住之后拨动左摇杆，球员就会与对手控球球员自动拉开一定距离并保持防守姿态，在这个状态下能够针对对手的动作进行针对性的调整。

对手试图盘球吸引上抢的时候我们可以保持不动，同时呼唤队友夹抢，对手调整节奏的时候（比如加速突破）我们就可以直接按住RB/R1和A/×键上去贴身抢断。可以说这是本作克制盘球过人的最有效手段。保持防守状态的情况下连按两下A/×键还可以进行更为主动的出脚拦截，断球效率也不低。盯防的目的是延缓对手节奏并逼迫对手进行突破，对手做出动作后进行进一步的对应动作才是最主要的目的。拖到自己的防守队员回位也是一种成功。



球员身分 [Player ID] 及其影响

球员身分指的是每个不同类型的球员在做动作的时候都有一套独特的形式，不同类型的球员在带球、传球的时候动作都有不同。目前来看球员身分这个设定绝不仅仅只是一个噱头或者是为了"增强真实性"的一种工具，球员身分对游戏实质进行有着一定的影响。尤其是一些巨星级别球员，他们的特殊动作甚至能产生一些特别的效果。如果觉得不好理解的话，大家把"球员身分"理解为不用特定操作而自动发动的"巨星动作"即可。

巨星球员的球员身分具体表现在球员在某些情况下的特殊动作以及反应，比如梅西在禁区里接球直接按射门键的话他有一定概率不会做出转身以及抽射的动作，而是直接保持接球的状态摆小腿来一个弹射，速度奇快而且动作隐蔽，让门将猝不及防。这个系统一定程度上提高了比赛的不确定性，同时对明星球员和一般球员加以区分，使他们在比赛中的作用体现得更为充分。



■最具古典前腰气质的厄齐尔，在游戏中盘带能力出众。

由于球员身分所带来的球员特殊动作是不可预知也是基本上不能手动触发的，所以比赛中并不能太多依赖这个系统。但是如果玩家操作的球队中有一些天赋异禀的球员（比如前面提到的梅西），那么大可把更多的机会交给他们自动处理。举个例子来说，如果你的禁区里有射门的超级天才因扎吉（虽然游戏里已经见不到他了……），那么大可不必再做复杂的配合，直接交给他然后直接射门有时候会起到比复杂的进攻组织更有效，同时也更简单。



■不过刚刚荣获欧洲足球先生殊荣的小白可不怵他……

当然，很多巨星级别球员的特殊动作并不表现在射门上，有时候大家也许会发现某些后卫倒地起身速度特别快，而且有时候甚至没有完全起身就自动扑到对手面前；有时候有些球员在对方紧逼之下依然能做出高质量的传球，这就是球员身分在起作用。有时候，懂得信任自己麾下球员的能力也是一名成功教练必备的素质。

另外一点不同的地方在于球员基础动作也会随着球员身分的不同产生变化，比如带球传球等等，比如脚下技术好的球员带球动作的保护性更强，快马类球员跑动的步子更大等等。总体来说有利有弊，但是这个系统的整体目的是让球员的特点更加鲜明，边路快马们的带球速率会更快，身体型球员逼抢的时候更容易保持平衡等等。

游戏中部分已验证的有特殊球员身分的球员资料

球员名	所在球队	备注
范佩西	曼联、荷兰	前阿森纳枪王，射门能力出众，擅长在不同位置及不同情况下射门
张伯伦	阿森纳、英格兰	英格兰边路新星，突破能力极佳，速度奇快，传中比较靠谱
埃登・阿扎尔	切尔西、比利时	切尔西今年前三轮联赛最佳球员，传球速度快精度高
特里	切尔西、英格兰	不论场外，场上是绝对的领袖级球员，可以不屈不挠地干扰对方，起身转身速度快
雷纳	利物浦、西班牙	镇守利物浦大门多年的门将，跳跃能力出众
巴洛特利	曼城、意大利	技术与惹祸能力都让人想起卡萨诺，擅长高难度姿势的射门和护球
鲁尼	曼联、英格兰	愈加成熟的曼联新一代精神领袖，射门力量大但是不失角度，不易倒地
纳尼	曼联、葡萄牙	他的能力本不该只是一个替补，拥有边锋中罕见的出色射门能力
香川真司	曼联、日本	曼联阵中最具组织核心气质的球员，非常不易被断球，射门动作很小，速度很快
贝尔	托特纳姆热刺、威尔士	让国际米兰谈之色变的热刺边路快马，突破能力强，身体也很强壮
范德法特	荷兰	他的能力本该在一个豪门担任核心地位，传球不易被断，射门势大力沉
伊布拉希莫维奇	巴黎圣日耳曼、瑞典	无论到哪里都是如此闪耀，盘球能力极佳，不易被断球，可以在任何体式和位置下射门
斯内德	国际米兰、荷兰	世界上最好的前腰之一，射门动作非常特别，效果也很好
卡萨诺	国际米兰、意大利	如果他年轻时候有现在的沉稳，他早就是世界足球先生了。过人能力出众，射门容易打死角
斯特克伦博格	罗马、荷兰	比起前任范德萨还是颇有差距，不过在他这个身高的门将里算是敏捷的了，倒地很快
范德维尔	阿贾克斯、荷兰	擅长助攻的荷兰边卫，跑动的时候步子很大，防守的时候上抢动作也不小，容易被过
普约尔	巴塞罗那、西班牙	西班牙少有的世界一流中后卫，抢头球的时候移动范围奇大，身体对抗能力强，很难摔倒，起身和转身很快
梅西	巴塞罗那、阿根廷	当今世界足球第一人，传、带、射都有非常特殊同时非常实用的动作，前场交给他就对了
哈维	巴塞罗那、西班牙	巴萨和西班牙真正离不了的人，传球速度快、精度高
伊涅斯塔	巴塞罗那、西班牙	刚刚获得了两年前就该给他的欧洲足球先生荣誉，动作速率很快，面对贴身防守的时候几乎不会被抢下球
克里斯蒂亚诺・罗纳尔多	皇家马德里、葡萄牙	基本上是梅西的翻版，罚任意球的时候有特殊动作
卡卡	皇家马德里	如果没有离开米兰，他应该是世界之王。带球步子大但是不容易被断，跑动中射门不会导致射门质量降低
迪玛利亚	皇家马德里、阿根廷	很善于在人从众钻来钻去，不容易和对手身体接触
卡西利亚斯	皇家马德里、西班牙	世界第一门将，所有的扑救动作都很特别，动作转换的速度很快
罗本	荷兰	惟一会飞的荷兰人，跑动时候的动作很有特点，擅长跑动中射门
里贝里	法国	这是一位会飞的法国人，几乎和罗本一样
内马尔	桑托斯、巴西	大家都在猜测他最后会登陆哪家豪门，在游戏里基本上就是梅西的弱化版
罗纳尔迪尼奥	米内罗竞技	让人无法忘记的伟大名字，带球动作飘忽，过人能力很强，任意球有特殊动作
本田圭佑	莫斯科中央陆军、日本	擅长各种位置射门的日本前锋。
罗比尼奥	AC 米兰、巴西	曾经的单车少年，带球动作很特殊，射门也倾向于射向角落里，和现实中不同的是老能进球

※注：上表中的资料是根据国际足坛当前最新的转会情况为依据的，而目前 Konami 尚未放出夏季转会官方补丁 DLC，因此个别球员的球队所属有出入，希望大家注意。另外，由于本作中英超授权不完整，除曼联外其他球队均未得到授权，所以请注意队名。不过相信过了这么长时间，各位玩家都已经能对出英超球队在游戏里的假名了吧！

进化的人工智能 [ProActive AI]



系列的老玩家上手之后可能会有这种感觉：AI 变聪明了。事实也是如此，本作的 AI 对系统的运用极其精妙，甚至可以说在接触游戏的初期，高难度的 AI 就是玩家最好的系统教学老师。传统的“用系统欺负 AI”在本作中的效果并不是很好，因为它们同样很懂得如何应用系统，比如在你进攻的时候他们会展开盯防和区域联防，而 AI 在突破的时候会很熟练地运用快速扣球和盘球。当然 AI 强化也不全是给玩家找麻烦的，本作中我方 AI 队友的跑位意识也得到了加强。比如在防守中，你控制一名防守队员展开盯防，其他球员不会像之前一样一窝蜂地扑上去抢或者站着不动看着，而是会帮你封住对手的传球线路以及有可能的突破线路。进攻时候的跑位也更倾向去插对手的空当而不是插对手人多的地方——难度虽然提高了，但是并没有让人产生“AI 作弊”的感觉。不过本作 AI 进化也有值得商榷的地方：守门员神棍化。本作守门员判断能力、反应速度都极为夸张，小禁区里大力抽射经常会被他们一个鱼跃漂亮地托出底线。而本作的门将们一改历来大智若愚的毛病，对禁区外各种远射也几乎不会失手漏进去（但是脱手的可能性依旧不低）。这就要求我们射门的时候尽量用推射或者假射真扣等等手段躲开本作神棍一样的门将打空门。

新系统对攻防节奏带来的影响以及变化

本作的攻防水平基本上维持在前作的水平上，并没有很明显的攻强守弱或者守强攻弱，在充分应用新系统的情况下就是一种你有利矛，我有坚盾的局面，只有更会动脑筋的人才会在攻防博弈中胜出。在进攻中，原来比较好用的直接加速生趟突破的方式这次的威力有所削弱，在快速反击或者边路突破的时候尽量应用快速扣球或者盘球的方式突破对手，而不是直接大步趟球开追，除非对手一开始就被你甩下，不然很可能对手在你前面一卡，球就丢了。本作的新系统都比较侧重于一对一以及快速进攻时候的突破方面，如果对手已经站住了位置的话最好还是采用以传球为主撕裂对方防线的手段，不过这次三传两倒打出对方破绽之后马上从防守薄弱点突破的威力有所上升，主要是面对最后一层防线的时候我们一对一突破的成功率高了很多，单刀的机会也就多了，至少不用像某些作



品那样只能把球传到对手大门里。

而在防守方面，盯防系统的简化也能极大地提高我们防守的效率，尤其是在最后一名防守队员面对对方前锋的时候，我们不用做过多思考，盯防就可以了，然后根据对手的表现来调整防守策略。可能是系统鼓励使用盯防的原因，如果控制的是最后一名防守队员，上抢被过的概率极高，然后对方就是愉快地打空门了，所以最后一道防线的防守人员一定要冷静。

由于本作并未采用新引擎，所以双方球员的身体接触并未取得什么进化。在身



体对抗中，无论何种情况都是人高马大的球员无条件的占优势，偏瘦小型的球员几乎都是一碰就倒，完全没有体现出真实足球中某些球员（比如小钢炮桑切斯）依靠重心低的优势反而在身体对抗中占便宜的现象。因此突破的时候注意尽量不要凑到对手的身上。反之在防守的时候可以故意挤撞对手以获得优势。

由于自由控制系统的出现和球



员 AI 的提高，在防守位置已经站好的情况下（也就是所谓阵地进攻中）很难通过“直接暴力”的手段破门（比如暴力远射和传中抢头球等等），阵地进攻需要耐心，在外面多传多倒多带把对方的防守阵型带乱才能获得机会。相反地防守中就要注意不要贸然上前抢断等等，以免防守阵型因为一个球员的失位而崩溃。有时候我方防守队员不多的时候最好一直进行盯防，把断球的任务交给赶回来的防守队员。

本作强调自由操控，也就是那些技术好的球员会很占便宜，而突破型的打法这次又压倒了配合型打法，打配合的回报明显比让一个技术型球员强行突破的回报要低。防守变得简单，也就是说我们最好不要试图等待对手防守到位再发动进攻，能早一步形成突破就早一步突进去。当然这里并不是说配合没有意义，只是在一般情况下推荐大家使用那些技术特点跟您手里游戏封面上那位比较接近的球员直接发动进攻。

PART 3 在训练挑战模式中体验系统进化

在本作上市前三周公布的第二款 DEMO 中，我们看到了“训练挑战模式”的身影。相信不少玩家已经通过那个并非完全版的训练挑战模式大体了解了系统上的一些变化。对于那些不大喜欢通过枯燥的操作列表来进行训练的玩家来说，通过这个类似“场景教学”的趣味模式来体会本作的系统进化，其实是一个不错的选择。不过，鉴于这个模式的某些关卡在设置上难得有些离谱，想要完成全部 12 个大项的挑战还是有一定的难度，因此我们觉得有必要在此对该模式的难点关卡进行一些打法上的指引。

– Dribbling｜盘带 –

盘带练习分为两个关卡，第 1 关很简单，即在按住 RT/R2 的状态下盘球保证不被对手断掉即可。玩家可以在此关卡重点体会一下这种精确盘带和普通带球的区别，比如体会一下侧向拉球和脚尖拨球后退的操作，以便在正式比赛中能够做到熟练运用。

第 2 关“Double Touch”即前文提到的“快速扣球”操作，玩家初上手时可能遇到的问题在于左摇杆回中的时机，其实游戏中球员带球前进时是有惯性的，玩家在试图做出快速扣球动作前，可以先松开左摇杆。等右摇杆的侧向操作完成时再将左摇杆推前，即可顺利完成挑战。



– Defence｜防守 –

防守第 1 关即通过 A/× 配合左摇杆来延缓对方带球进攻的球员的前进，过关的要领在于让球员移动来保持距离，事实上，具体到这个关卡，从开始时直接无视左摇杆，按住 A/× 不放，玩家控制的球员即可做到这一点，顺利过关无压力。

第 2 关的关键点在于断球时机的把握，出脚过早要么根本断不到球要么球会被踢飞，这都不能过关，玩家需要先利用第一关学到的动作，保持距离耐心退守，等对手速度降下来时，果断出脚。

第 3 关练习的是本作新加入的响应防守，即双击 A/× 主动出脚断球。注意事项和第 2 关类似，但建议玩家可以多打几次，熟练掌握这一操作的要领。在正式比赛中，时机合适的情况下，主动出脚断球的效果非常明显。

– Trap｜停球 –

第 1 关即前文所述的“完美停球”，过关要领在于按下 RT/R2 的时机，一定不要过早。而且，停球操作完成后的射门一定要进球才能过关，因此要同时留意两名防守队员的跑位。



第 2 关挑球过人打凌空，需要注意左摇杆向右拨的时机，早了的话接应球员就直接跑起来了，晚了的话球没挑起来就落地了。一定要看准。不过这关的凌空打门即使不进也可过关，也算解除了玩家的后顾之忧吧。

第 3 关是胸部停球打凌空，前面几个关卡顺利通过后，玩家应该已经对所谓时机有所体会了，这关难度不高，但凌空那脚必须进球才有效，因此在打门时需要格外注意让球员的脚吃正部位，力量一定要足，其实说到底还是注意球下落过程中出脚的时机问题。

– Long-pass｜长传 –

第 1 关普通横向大脚转移，几乎无难度，注意接球队员拿球后要带球顺利突破至距对方底线 30 米处左右方可过关。

第 2 关即前文提到的高弧度长传，关卡本身也没什么难度，但玩家可以多加练习，重点体会一下这种长传在实战中的意义。

– Shot｜射门 –

第 1 关练习的是 RT/R2 辅助下的精确射门，玩家可能遇到的问题时射门力度过小，建议在出脚前先按 RB/RT 加一下速，然后出脚。

第 2 关“Knuckle Shot”是整个练习模式中难度较大的关卡之一。操作上，这个动作要求玩家控制球员在踢到球的一瞬间再次轻点一下射门键。这个时机的判定要求异常严格，已经和格斗游戏中的



“JF 技”处于同一层面了，但相应的，这种球在飞行时没有几乎没有自转，力道极大且弧线很低，是远射时的最佳选择。对微操比较有信心的玩家可以重点练习一下，切记在“踢到球的一瞬间”再按下射门键。具体到过关问题，我们可以换一个较近的视角，以便观察球员的腿部运动，这样，一定程度上可以提高操作的成功率。

第 3 关穿裆射门也有一定的难度，对玩家的微操水平提出了一定的要求。要领如下：首先在射门前要确保对方门将不要做出倒地横身挡球的动作，这要求玩家出脚时不能离门将太近，玩家可通过 RT/R2 的盘球来微调与门将的距离；其次，打门力度一定要控制好，轻点一下射门键打地滚球，否则肯定打在门将身上；第三，穿裆对射门方向要求较高，建议换为玩家身后视角来打。

– 1-2 Pass｜二过一 –

第 1 关是本作中的普通二过一，难度一般。要领在于，球到接应队友的脚下之前玩家就必须按下 Y/△，而且为了确保配合的成功，玩家有必要用左摇杆指示回球方向，同时右摇杆控制出球球员的跑位。这种左右互搏的操作有点别扭，但鉴于二过一在实战中有一定奇效，建议玩家可以多多练习，努力适应。

第 2 关二过一后射门。难度极大，除了注意第 1 关的那些要领外，还要保证射门必进才能过关，需要一些运气成分。而且不夸张的说，这是整个训练挑战模式中最违反人类左右脑协调规律的一个项目（笔者自己练得想砸手柄），喜欢挑战极限的玩



家耐心练习吧，练成之后必定属于邪派高手，就像《射雕英雄传》中的周伯通一样。

– Feint | 假动作 –

第 1 关即穿裆过人，难度一般，但和穿裆射门一样，需要玩家看准角度，建议换较近的视角来解决战斗。

第 2 关人球分过，难度和第 1 关相仿，不过游戏中本关的文字描述可能会误导玩家要先按 RB/R1 加速，但其实按键演示说的比较清楚，玩家在试图人球分过前，要先按住 RT/R2，然后再进行后续的动作。

穿裆和人球分过在本作中有一定的实用价值，玩家可多多练习，在实战中加以施展。



– Manual Controls | 手控 –

这个大项的 3 个关卡（连续手动短传、连续手动长传、手动射门）是本作新加入的手动出球系统的针对性训练，难度均很低，玩家可重点体会提前蓄力的操作要领，使手动出球能够流畅进行。

– Penalties | 点球 –

第 1 关是点球方向练习，控制好蓄力力度别打飞即可，没有难度。

第 2 关实质上是力度训练，一般蓄力槽控制在 50% 以上 70% 以下可以打中上面两格，下面两格最好将力度控制在 30% 以下，轻点即可，同样没难度。

– Free Kicks | 任意球 –

直接任意球破门可以算得上是整个训练挑战模式中难得最匪夷所思的项目。系统告诉你任意球这次可以指哪打哪——开玩笑，就好像以前的作品会出现定位球指东打西一样。实际上这次的新系统作用在定位球上的效果就是可以让球的走向更贴近你瞄准的地方，而不会“智能”地帮你选择一条球路。说实话还是高手向的东西，初接触的玩家大概很难判断什么时候罚什么样的任意球时最好的，感觉这个系统略有些矫枉过正，但是这样也有好处，至少绕过人墙的概率变高了。而且，在正式比赛中，若从侧面绕过人墙的话，除非守门员刚好防守在人墙出漏的地方，否则进球概率极高。另外在定位球的操作中，虽然可以用方向键精确地命令球员打左上角或者右上角，但是射门力量不足的话还是会奔左下角和右下角而去。

具体到挑战关，尽管和点球一样只有两个关卡，但由于任意球的影响因素较多（起脚位置、打门力度及方向、人墙站位及反应），因此想要顺利过关有一定的运气成分。笔者在这里提供的是自己涉险过关时遇到的特定情况，希望能给大家一点帮助。

第 1 关，选择默认的 25 米正中间位置，瞄准（尽量瞄准人墙中两名球员之间）后，按 X/□蓄力，槽达到 50%（即要与槽下方小地图的中线位置平齐，



不能多也不能少，差之毫厘，谬以千里）时松开，同时左摇杆拉下，然后就祈祷人墙起跳时不要出什么意外吧！

第 2 关，同样位置，用和第 1 关类似的方法，加点运气，可以顺利打掉上方的两块玻璃，至于下面两块，左侧的可以通过 30% 蓄力加左摇杆向右来绕人墙。右下角那块的话，蓄力 40%，如果人墙中球正前方的人不起跳，或者被蹭到发生折射，则有一定几率越过人墙命中，运气的成分比较大。

– Teammate Controls | 队友 –



队友控制是前作加入的系统，第 1 关练习的就是默认操作中的队友直接前插模式，该模式实用性比较高，在 AI 队友前插接应不积极时使用有奇效。第 2 关的手动控制队友练习，有一定难度，过关要领在于左摇杆控制的球员要有意识地吸引对方一个球员的防守，拉开空挡，右摇杆控制的队友则要准确地跑位，否则很难找到理想的射门机会。这个模式基本上也是“左右互搏”理念的产物，相信能在实战中成功采用的人都是旷世奇才。

– Off the Ball Controls | 接应 –

这个大项下的 3 个关卡，分别对应在掷界外球、发角球和任意球时，通过右摇杆来选择接应队员并通过左摇杆来跑位。这是上代就已经加入的元素，几乎没有难度。不过初上手的玩家可以多练练，实用价值比较高。

PART 4 系列经典模式的变化

除了取消号称“人品试验机”的俱乐部老板模式之外本作的各种模式和前作几乎没有任何不同——当然这么说也不完全，大师联赛、一球成名等也有一些细微的变化。下面我们分别简要介绍一下。

CHECK 1 | 大师联赛的变化及注意事项

首先要说的是，本作取消了通过 Extra Content 花点数购买模式的设定，实在是大快人心。大师联赛使用默认球员等等一开始就会出现在选项中，当然这样也就代表无法购买前作那些作弊选项，也算有利有弊吧。

其实，本作中大师联赛最大的变化应该是加入了商店和装备的概念。进入大师联赛之后玩家会惊讶地发现球员们脚上的授权球鞋全都不翼而飞，取而代之的是一双双山寨感极强的黑球鞋。原来，在本作的大师联赛中，球鞋被设置为一种奖励，需要我们慢慢解锁并把它们穿到梅西和 C 罗等球星的脚上。球鞋可以提升球员的基本能力，而且也并非像现实中那样与代言球星是一一对应的，刷出来之后可以给任意球员装备上，某些球员的缺点可以用球鞋来适当弥补。当然对手也会装备球鞋提高球员能力。



除了球鞋之外球员还有三个装备栏，可以装备三件不同的物品，物品可以消耗完成比赛获得的点数在大师联赛的商店中购买，购买的道具能提升球员能力，但是有时限，比如半个赛季或者一个赛季。感觉这个系统的影响力远没有官方宣传的那么大，对实际比赛的作用有限。这个系统整体来说除了延长游戏时间之外没什么实际意义，反而使大师联赛更加不伦不类。

除了商店设定，其余的项目几乎没有发生任何变化，要说有什么注意要点的话就是关于球员成长的一些说明，除了传统的制定针对性训练方针、



经常上场比赛之外，装备道具也可以对成长率有一定的影响。本作整体风格偏向于加速突破这种打法，因此初期购买一些年轻球员的话可以选择先让他们注重成长速度和带球方面的能力，由于防守简化，再加上 AI 的进攻缺乏变化，整体防守压力不大。可以再进攻上多花一些功夫，用一两年时间培养出几个强力边锋的话后面的比赛会变得容易一些。

由于球员身分系统的加入，知名球员变得比以前更加难缠，而且也会给比赛带来一定的不确定因素。对于这部分球员实在感到苦手的话不妨采用“我不用也不让对手用”的方针，一些天赋异禀的年轻球员，比如内马尔那样的球员，能早弄过来就早弄过来，省得后面成为对手手里的利器。

CHECK 2 | 一球成名模式的变化

本作的一球成名模式中，玩家可以选择从南美解放者杯序列的球队中开始生涯。游戏整体难度变得更高，电脑接你的指示给你传球的概率变低，尤其是在游戏初期，大有视你如空气的意思，这让我们在初期能力成长变得更加困难，想想去年国际米兰的奥比那些人，这么设计其实还是比较真实的。

这就要求我们在初期能力不足的时候改变原来独狼刷评价的策略，尽可能踢一些不过不失的比赛，甚至可以在比赛中刻意刷刷数据赚取评价增加上场时间，比如多传那种肯定不会传丢的球等等。

由于初期会被队友无视，所以在前几个赛季获得大球队的青睐或者国家队的召唤几乎是不可能的，不过相对地，到了后期，在球队混了一年以上，那么队友对你的态度就会大大改善，至少知道在你要球的时候给球了。所以第一个赛季大可随便打打不追求胜利，从长计议为妙。每个转会期可以查看一下其他俱乐部对你的邀请，如果几乎都是同级别俱乐部的邀请，那就尽量不要转会了，过去的第一个赛季还是有很大概率被当成空气，如果有了高一些级别球队（比如原来在保级区，欧联杯区域的球队就是高一级别的）发来的邀请就说明你的能力和表现已经得到了认可，到别的球队就不会被无视。



本作在选位置的时候建议尽量选择擅长边路的位置。原因在于，一球成名模式下队友 AI 似乎没有随游戏整体 AI 的提升而进化，还是很容易往人堆里面扎，踢前腰位置在传球的时候很容易直接传给对手，然后这个都算是我们的失误。边路传中尽管队友有可能抢不到，但也算是为我们增加评价的一个数据标准，如果队伍里中锋较为给力的话更是很有可能形成助攻。



游戏仍然延续了在国家队召唤时候那种 BUG 一样的设定，第一次被国家队召唤打大赛的话就算你之前入选了欧洲最佳阵容也要乖乖作替补，还有很大概率最后只给你十分钟的时间发挥，更可气的是即使你用十分钟完成帽子戏法，第二场还是先把板凳坐穿再说。但是这里有一个更关键的问题，如果国家队表现不好的话世界足球先生几乎必然没戏，想速成世界足球先生最好等 2016 年世界杯。

CHECK 3 | 在线大师联赛的变化

在线大师联赛模式增加了一个比较有意思的设定：对手排名，意即尽可能把胜率相近的玩家配对到一起，避免大屠杀的上演，从而也就避免了某些水平不济外加运气不佳的玩家丧失信心——听起来有点像我们某个美编哥们最喜欢的某对抗游戏的设定。此外，在线大师联赛取消了周期状态，对于那些希望获得稳定阵容的玩家来说，这无疑是一个福音。





PART 5 成就/奖杯列表及相关注意事项概述

名称	点数 / 杯种	说明
Ultimate Player	—— / 白金	获得除此之外的全部奖杯
First Glory: Exhibition	5 点 / 铜杯	赢得一场对电脑的友谊赛的胜利
First Win: UEFA Champions League	10 点 / 铜杯	在欧洲冠军联赛模式中第一次获得胜利
UEFA Champions League Elite 16	20 点 / 银杯	在欧洲冠军联赛模式中获得小组出线
UEFA Champions League Winner	40 点 / 银杯	在欧洲冠军联赛模式中夺冠
Copa Santander Libertadores Win	10 点 / 铜杯	在南美解放者杯模式中第一次获得胜利
Copa Santander Libertadores R16	20 点 / 银杯	在南美解放者杯模式中小组出线
Copa Santander Libertadores King	40 点 / 银杯	在南美解放者杯模式夺冠
Cup Winners	30 点 / 银杯	任意一项杯赛夺冠
The Debutant	5 点 / 银杯	在一球成名模式中首次为职业球队出战
League Champions	20 点 / 银杯	在一球成名模式中获得联赛冠军
League Best Eleven	30 点 / 银杯	在一球成名模式中被选入年度最佳阵容
UEFA Champions League Debut	40 点 / 银杯	在一球成名模式中随球队进行欧冠的比赛
Super Star	90 点 / 金杯	在一球成名模式中当选为欧洲最佳球员
Pride of a Nation	70 点 / 银杯	在一球成名模式中代表国家队在杯赛中出场
World Footballer of the Year	90 点 / 金杯	在一球成名模式中荣膺世界足球先生
Proud Skipper	50 点 / 银杯	在一球成名模式中被任命为俱乐部队的队长
Mr. Versatility	20 点 / 银杯	在一球成名模式中获得另外的位置属性
The Multi-Talented	20 点 / 银杯	在一球成名模式中获得一个新技能
First Glory: Master League	10 点 / 银杯	在大师联赛模式中获得首胜
Promoted	20 点 / 银杯	在大师联赛模式中带领球队晋级顶级联赛
Champion Manager	30 点 / 银杯	在大师联赛模式中获得顶级联赛冠军
European Elite 16	40 点 / 银杯	在大师联赛模式中欧冠联赛小组出线
Kings of Europe	50 点 / 银杯	在大师联赛模式中获得欧冠冠军
The Treble Winner	60 点 / 银杯	在大师联赛模式中，一个赛季内获得联赛冠军、联赛杯冠军和欧冠冠军
No.1 Club	90 点 / 金杯	在大师联赛模式中成为世界排名第一的俱乐部
Online Debutant	20 点 / 铜杯	在线上模式中完整地完成一场比赛，注意不能掉线
First Glory: Competition	40 点 / 银杯	在线上模式中赢得一场比赛
Wheeler and Dealer	30 点 / 银杯	登陆在线大师联赛模式

行文至此不得不感叹《职业进化足球》系列”的成就 / 奖杯设计简直是偷懒至极，看到这个和去年的《职业进化足球 2012》几乎毫无二致的成就 / 奖杯设置时，我深深怀疑制作人员是不是直接把去年的列表拿来直接用了。而我也很想在这里直接复制粘贴去年的成就奖杯相关内容——事实上要不是想到这样偷懒的严重后果，我还真想这么做来着……

还是那句话，认真玩游戏的话拿到 1000 点 / 白金奖杯是水到渠成的事情，想快速入手也可以一路开着最简单难度去刷。硬要说和去年有什么不同的话就是本作不能购买作弊功能，可能会多花一些时间，不过也仅此而已了。





虽说本作移植的诚意比不上去年的《最终幻想Ⅳ》,但是高完成度的系统就算以今天的眼光来看也是一部非常出色的RPG,首周销量能够以4.6万的成绩登上榜首就是最好的证明,既然这次对应官方中文版,本期就趁机会再做一次攻略,希望能让更多后来喜欢上"《最终幻想》系列"的新玩家感受这部经典作品的魅力吧。

最终幻想Ⅲ	Square Enix	角色扮演
PSP ファイナルファンタジー-III		日版
2012年9月20日	1人	3800日元
无对应周边		对应玩家年龄:全年龄

系统简介

操作指南

按键	功能
十字键	角色移动、光标移动
△键	打开菜单
□键	跟同行的NPC对话
○键	确定、调查、对话
×键	取消、奔跑
L/R键	切换
START键	打开地图
SELECT键	自动执行上一回合的指令,快速战斗

TIPS:菜单的选项中可以将默认移动方式设定成奔跑,这样在迷宫中奔跑便不用长按×键了。但是大地图上依然无法奔跑。

菜单说明

名称	说明
道具	查看道具箱中的道具或装备、使用道具
魔法	查看或使用角色的魔法,也可以让角色学习魔法
装备	查看、更换角色身上的装备
状态	查看角色的能力参数和状态
队形	更改队列
职业	让角色专职
设定	系统设置
保存	存档(只能在大地图中使用)

指令菜单解说

1. 攻击:发动普通攻击;
2. 特技:不固定项,发动职业专属的特技,根据职业不同项目数也会不同;
3. 防御:放弃攻击机会,降低受到攻击的伤害;
4. 道具:使用道具;
5. 装备:更换装备
6. 前列/后列:改变队形站位
7. 逃跑



职业系统



丰富的职业要素历来是"《最终幻想》系列"的一大特色,本作的职业数量多达23种。主角们可以在这些职业间随意切换,转职前系统会提示玩家要用新职业进行一定次数的战斗才能适应,适应之前角色的能力会受到一定限制。所以如果为了挑战BOSS而转了职,记得先去打几场简单的杂兵战好让角色适应下来。4名角色的基本能力大同小异,因此没有"谁更适合什么职业"的说法,但是不同职业之间的能力和特性相差甚远,因此要注意职业之间的互补和搭配。下面列出各个职业的特性供大家参考:

职业特性

名称	特诊	特技	特技效果
自由人	初期职业,没有任何特征,虽然大部分防具都能装备,能使用简单的魔法,但转职之后一般不使用	魔法	使用已习得的魔法
战士	能够装备各种类型的剑、斧、弓箭等物理系武器。可装备的防具也比较多,前期可作为主力的前卫职业	突击	单体高威力物理攻击
武僧	重视进攻能力的职业,速度比剑士快,但可装备武器和防具的数量比较少,防御力较差,前期不装备武器攻击力可能还会比装备后更高	架势	进入防御状态,受到攻击后反击
白魔道师	能够使用白魔法,专职负责回复的职业。进攻能力较差,而且物理防御力也不高,建议放置到后卫使用	白魔法	使用已习得的白魔法
黑魔道师	能够使用黑魔法,专职魔法攻击的职业。学会了各种属性的黑魔法之后,可以针对敌人的弱点进行压制	黑魔法	使用已习得的黑魔法

©1990,2011,2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

职业特性			
名称	特诊	特技	特技效果
红魔道师	能够同时掌握黑、白魔法，但 MP 相对较少，攻守一体的职业。武器也不局限与剑和杖，具有一定的物理进攻能力	魔法	使用已习得的黑、白魔法
盗贼	物理系职业，可装备的防具种类较少，使用的武器攻击力偏低，但最大的特点是盗取和遁逃两个实用的特技，以及可以开锁的特性	盗取 / 遁逃	偷取敌人身上的道具 / 高几率逃跑成功
猎人	擅长弓箭类武器的职业，即使在后列也能攻击，利用各种属性的弓箭能针对敌人的弱点进行打击，但是弓箭有数量限制	乱击	随机攻击所有敌人一定次数
骑士	完全以防御为主体的前卫职业，攻击力和防御力都非常优秀，后期能大幅提升队伍的生存能力，可使用 LV1 的白魔法	守护 / 白魔法	比普通防御更优秀的防御，但无法削减魔法伤害 / 使用已习得的白魔法
学者	学者主要能力是调查敌人的数据和弱点，并且使其能力提升无效。能够学会 LV3 或以下的黑、白魔法，后期几乎派不上用场	魔法 / 调查	使用已习得的魔法 / 调查怪物的 HP 和弱点资料
风水师	能够根据场地使出各种魔法攻击的强力职业，不消耗 MP，具体招式和攻击对象随机，熟练度越高招式越丰富，缺点是防御力偏低	地势	根据地形随机使出魔法攻击
龙骑士	使用长枪类武器的物理系职业，攻击力比较出色，合理利用跳跃躲过敌人的大威力攻击是这个职业的特色	跳跃	跳到高空，第二回合落地同时给敌人造成大伤害的攻击
海盗	防御力比较出众，能够装备锤子或斧头类的武器，攻击力也有保障，挑衅可以很好地保护一些防御力低的同伴	挑衅	吸引敌人攻击自己
魔剑士	游戏中期非常强劲的物理系前卫职业，可装备武器多，进攻能力强，不过特殊技能会消费 HP，要依靠回复职业的保护	黑暗	消耗自身 HP 使出高威力的全体物理攻击
幻术师	能够喊出召唤兽的职业，喊出来的召唤兽会随机给我们提供支援效果或者进行攻击，攻击、防御力比较低，可装备的武器也比黑、白魔道师少	召唤	使用已学会的召唤魔法，呼唤召唤兽攻击
吟游诗人	自身的攻击力和防御力都比较低，纯粹支援型的职业，吟唱的支援效果取决于选用的武器，因此可以通过更换武器来使用不同的支援	吟唱	强化我方所有同伴的能力
空手道家	武僧的强化版，速度快、物理进攻能力超强，但同样有防御力低的缺点	凝气	蓄力，能够增加物理攻击的伤害
忍者	拥有与盗贼同样优秀的速度和连击次数，可装备的武器防具种类非常多，虽然这个数量比起 FC 版已经调整过，但战斗力依然拔群	投掷	能够将道具栏中的武器直接扔出去给敌人造成伤害
导师	白魔道师强化版，能够使用包括 LV8 在内的所有白魔法，MP 充足，在后期路程非常长的迷宫里面能有效保证队伍的持久作战能力	白魔法	使用已习得的白魔法
魔人	黑魔道师强化版，能够学会包括 LV8 在内的所有黑魔法，最简单粗暴的魔法系主力职业，缺点依然是物理防御力低	黑魔法	使用已习得的魔法
魔界幻士	同样是使用召唤兽的职业，魔界幻士召唤出来的召唤兽会使用跟其他两个职业完全不同的招式，威力更强，缺点依然是防御力差	召唤	使用已习得的召唤魔法
贤者	红魔道师强化版，所有黑、白、召唤魔法都能学会，应用面很强的魔法系职业，但是 MP 相对少很多，无法进行持久战	魔法	使用已习得的魔法
洋葱剑士	特殊职业，能够学会所有黑、白魔法，次数跟贤者接近，几乎所有装备都能用，LV90 之前，这个职业的能力非常差，但 LV90 以上时无疑是最强职业	魔法	使用已习得的魔法

等级 & 熟练度

随着战斗主人公们的能力会不断地强化，这种增强主要由升级和熟练度增加体现出来，升级就是大家所熟悉的，打败强劲的敌人，获得足够的经验值然后升级，令角色的基本能力提升。熟练度则是跟职业相关的参数，同一角色不同职业都有对应的熟练度，熟练度越高，该职业就能使出更强的招式。熟练度提升是根据战斗中行动次数而定，跟敌人的强弱无关。因此这里介绍一种快速提升熟练度的方法：先去找一只比较弱的怪物，比如游戏初期出现的妖精，开始战斗后进行防御，然后每个回合都让系统自动操作，这样就能轻松积蓄熟练度了，不过一场战斗中，熟练度最多只能提升 1 级。



全召唤魔法效果			
等级	名称	召唤对象	效果
LV1	艾斯凯普	陆行鸟	黑：无效果 白：逃离战斗 合体：无属性单体攻击
LV2	艾森	湿婆	黑：无属性单体攻击 白：全部敌人施加睡眠效果 合体：全体冰属性攻击
LV3	史帕克	拉姆	黑：单体雷属性攻击 白：全体敌人施加麻痹效果 合体：全体雷属性攻击
LV4	希特拉	伊弗里特	黑：单体火属性攻击 白：我方全体HP回复 合体：全体火属性攻击
LV5	海帕	泰坦	黑：单体无属性攻击 白：单体无属性攻击 合体：全体地属性攻击
LV6	灾变	奥汀	黑：敌单体无属性攻击 白：我方全体附加反射效果 合体：敌全体即死攻击
LV7	利维亚	利维坦	黑：全体风属性攻击 白：全体敌人施加石化状态 合体：全体水属性大威力攻击
LV8	巴哈姆尔	巴哈姆特	黑：敌单体即死攻击 白：我方全员攻击次数上升 合体：敌全体大威力无属性攻击

流程攻略

※ 由于本作对应中日韩三国语言，因此本流程攻略以中文版为基准。

祭坛洞窟

获得道具

地下：长剑、南极之风 ×2、治疗剂 ×2

上层：皮帽、铜手镯 ×2、长剑 ×2、催眠（黑魔法）、青铜拳套

游戏一开始主人公会掉进了祭坛洞窟，给主人公起好名字后便能正式开始冒险（主人公的名字默认为路涅斯，不过中文系统无法输入中文，只能用 8 个英文字代替）。开始不久会强制进入第一场战斗，敌人是 3 只妖精（哥布林），攻击力很低不会对主人公造成任何威胁。胜利之后便可以开始探索洞窟，洞窟的结构比较简单，沿途的宝箱中能收集到“治疗剂”和“南极之风”以及一些装备。洞窟第二个区域左边的泉水能够回复所有体力，洞窟右边按照提示触发岩石机关之后出现木门，进去之后就会来到水晶祭坛，进入第一场 BOSS 战。



BOSS战 陆龟

很简单的一场战斗，战斗前只要装上迷宫中得到的武器和防具就能轻松解决。BOSS 的攻击力不高，但是 HP 比较多无法速战速决，还好洞窟中捡到不少治疗剂，主人公 HP 不足的时候用来回复即可。另外，迷宫中捡到的“南极之风”也能给 BOSS 造成大伤害。

乌尔

获得道具

仓库：解毒药 ×2、长剑、眼药、疗伤（白魔法）、短剑、凤凰尾巴

井底：治疗剂 ×3

剧情结束之后回到村庄乌尔，先进入蓝色的长老家里，跟托帕帕长老对话触发剧情。村子北边有一个仓库，进去之后按照提示拉近镜头就能找到隐藏机关和道具，一楼的瓦罐中能找到解毒药等，进入仓

库二楼会发现5个宝箱，找到一些武器，乌尔村东南方的水井下面有3个宝箱。村子东边会触发剧情遇到亚尔柯（名字可更换），剧情后亚尔柯离开村子。离开村子接着要往南走，不过在这之前可以先北上回去祭坛洞窟，之前路涅斯掉下来的地方上层空间还有很多宝箱。

卡兹斯

获得道具

工匠家：治疗剂
宿屋：治疗剂（吧台里面）
西北边森林：秘银头盔、手杖、宙斯之怒

离开乌尔往南走抵达下方的村子“卡兹斯”，这里会再次找到亚尔柯，对话之后就能让他加入队伍。卡兹斯北边有一个秘银山洞，里面的敌人战斗力很高，而且攻击附带“黑暗”状态，陷入了这个状态攻击伤害会大幅降低。秘银山洞暂时不需要进去，但是里面能获得的经验值远高于外面，如果想练级的话推荐先练到LV5，然后穿上最好的装备试试挑战里面的敌人。LV7以上就能保证安全了。



跟卡兹斯宿屋一楼吧台旁外的透明人希德对话，得知他的飞空艇停泊在沙漠中，离开卡兹斯进入旁边的沙漠就能进入飞空艇内部，触发剧情遇到工匠的女儿——第三位主角蕾菲雅。剧情后她会加入队伍，然后操作后面的螺旋桨就能让飞空艇起航了。

萨斯恩城

获得道具

右塔：神圣箭×20、木箭×40、短弓、治疗剂
左塔：木箭×20、神圣箭×20、屠尸剑
主城：凤凰尾巴、1000GIL×2、暴雪、皮盾

驾驶飞空艇往西走就能来到萨斯恩城，跟城门的卫兵对话就能触发剧情进城了。进城之后先搜索一下左右两边的塔，右塔顶上有床可以进行休息，左塔顶上的宝箱中能拿到“屠尸剑”，但同时会触发杂兵战，对付狮鹫。狮鹫的HP大概是250左右，战斗力比较强，如果打不过建议先练到LV7。中间的主城进去，一条直路走到尽头就能见到萨斯恩国王，对话之后守门的卫兵——第四位主角英格兹（名字可更换）就会加入队伍。主城2楼的楼梯两边墙壁顶上能看到裂痕，从裂痕的位置进去能进入两侧的空间，拿取里面的宝箱。之后离开城堡乘坐飞空艇往北飞过一个小湖来到封印洞窟。



封印洞窟

获得道具

治疗剂、疗伤（白魔法）、500GIL、南极之风

封印洞窟的敌人跟之前秘银矿山中的一样，刚入队不久的蕾菲雅和英格兹只有LV3和LV4，战斗时要注意他们的安全，可以先调他们到后卫。搜刮了整个山洞之后，从东南方的楼梯进入第二个区域。缩小画面能看到右上角的骷髅出现发光提示，调查骷髅打开隐藏通道。从隐藏道进去就能触发剧情找到公主，之后公主加入队伍，她不会直接参加战斗，但是会随机进行攻击，可以随时按□键跟她谈话。继续前进来到第三个区域，搜光所有道具走到最深处一个红色的祭坛附近就能触发剧情进入BOSS战。

BOSS战 灵魔



推荐等级LV8或以上，BOSS每个回合能行动两次，HP600，弱点是冰和水，主要的攻击手段有全体火魔法和单体火魔法，只要等级别太低伤害大概在10~20点左右，单体的威力稍微高一些。另外还会使出单体斩击，伤害比魔法高很多，建议队伍中让一名角色学会白魔法的“疗伤”，专门负责回复。BOSS的HP大概600左右，弱点是冰属性，用山洞中捡到的“南极之风”能直接打掉将近一半的HP。只要注意回复的话能够轻松获胜。

战斗胜利后4人被水晶呼唤到了水晶祭坛，继承了最后的光之后就能转职了。初期的职业只有战士、武僧、白魔道师、黑魔道师、红魔道师、盗贼，每个职业的熟练度都是分开独立，所以转新职业之后能力会稍微下降一些。另外还要注意转职后防具和武器都会被拆下来，记得先装上。离开祭坛洞窟之后，由于飞空艇还留在封印洞窟外面，隔着湖所以无法乘坐，先前往萨斯恩城触发剧情。然后国王会交给主人公们折叠式独木舟，现在就可以去封印洞窟前拿回飞空艇了。

返回卡兹斯，蕾菲雅会暂时离队，先去宿屋中跟希德对话，希德入队。这时再去宿屋北边，塔卡铁匠的家里，触发剧情之后，飞空艇就能撞碎岩石了。离开村子登上飞空艇，蕾菲雅重新归队，驾驶飞空艇往西走，将挡路的岩石撞碎，飞空艇也随之被撞烂掉了。往南走很快就能看到村庄——迦南。

迦南

获得道具

水路尽头：万灵药
宿屋旁的民家：万宝槌、金针
希德家飞空艇仓库：2000GIL×2、凤凰尾巴×3、盲目（黑魔法）、铁箭×20、金针、小人面包×2、强弓、治疗剂

村子西北边的小屋是希德的家，对话之后得知希德的妻子需要“万灵药”，村子东北方有一处能够下水的地方，沿着水路一直走到尽头就能发现宝箱，取得万灵药。之后在希德的提示下，触发墙壁上灯座的机关就能打开通往飞空艇仓库的秘密通道，仓库中有8个宝箱，从旁边的楼梯下水，穿过水路之后还能从隐藏通道后面找到4个。进入宿屋旁边的民家，跟躺在床上的少女对话得知德修的下落——在东边的巨龙峰。出发前推荐先到宿屋旁边的商店买些“金针”，因为巨龙峰的敌人会石化攻击。

巨龙峰

获得道具

凤凰尾巴、劲风

来到了巨龙峰不断往北走就能登山，注意收集路上的宝箱。登上一段山路之后就会遇到巨龙并被它抓到巢穴中去，在巢穴中就能遇到德修了。之后进入跟巨龙的剧情战斗，这场战斗毫无胜算的，选择逃跑即可。逃跑成功后进入剧情，德修加入队伍，并且将魔法“缩小”交给主人公。德修跟之前的公主一样，会随机发动攻击，招式是全体雷属性魔法。



剧情后所有人的HP和MP都会回复并来到地图另一个角落。

初始位置南边是恢复之森，森林中三个泉水分别能回复 HP 和 MP、解除异常状态以及复活。把刚刚获得的“缩小”魔法装给红魔道师或白魔道师，然后将队伍所有成员缩小（直接对全员使用即可），跟恢复之森中的小人对话能再拿到一个缩小魔法。

托扎斯

获得道具

西北角民家：秘银手镯、烈火杖、中火焰、中疗伤、凤凰尾巴 ×2

海盗巢窟：海盗斧、3000GIL、中暴雪、中火焰、中雷电

离开恢复之森之后在大地图上往南走，尽头的森林能找到小人村托扎斯的入口（要在缩小状态下）。进入西北角的民家，给躺在床上的人用解毒药，之后他会帮我们打开托扎斯地道的入口。进入地道之前建议先去魔法商店买些魔法，因为还维持在缩小状态，物理攻击无法对地道中的敌人造成大伤害，所以要依靠魔法来战斗。

穿过地道之后来到大地图，往北走就能进入海盗巢窟。海盗巢窟中有商店宿屋一应俱全，可以准备一下军备。穿过山洞来到一个湖边之后，往左走到尽头能够发现隐藏通道，里面能找到两个宝箱以及水泉。而在湖边往右走，右下角能找到海盗头目的房间，跟他对话之后他会承诺只要主人公能帮到他，他就把自己的船——企业号交给主人公。另外，



海盗头目房间左边的位置还有一个隐藏空间（具体在莫古利左边的位置，贴着下方的墙壁走就能找到秘道），里面三个宝箱分别放着三种属性的中级魔法。继续往东北方向走就能再次来到大地图。

涅普特神殿

获得道具

角具铠、角具头盔、雷蛇剑

来到大地图之后千万别乘船出海，因为走不了多远就会遇到海龙，这时候只有被秒杀的份。沿着陆路往北走就能进入涅普特神殿。调查神殿正中央的龙头，然后变成小人就能从龙嘴里面进去。神殿内部的迷宫并不复杂，基本上是一本道的直路。尽头就能看到把龙头另一只眼睛叼走的老鼠

BOSS战 巨鼠



BOSS 会使用带中毒效果的攻击，由于现在还是缩小状态，物理攻击基本上不会派上用场，因此建议用黑魔道师 ×2+ 白魔道师 + 红魔道师，这样的职业搭配。之前如果在海盗巢窟找到三招中级魔法的话，能够轻松给 BOSS 造成大伤害。注意黑魔道师要 LV10 以上才能使用中级魔法，而红魔道师要 LV11 以上，虽然这个等级顶多只能发动一次中级魔法，但是有三人的话，每人发动一次 BOSS 就离死不远了。另外，转职之后要先打两场战斗让角色适应下新职业。

胜利之后取得“涅普特之眼”。

沿路返回龙嘴的位置把涅普特之眼装会龙头上。之后涅普特会将“水之牙”交给我们。给队伍中所有人再施展一次缩小魔法就能变回大人，物理系职业也可以继续使用了。回去海盗巢窟找到首领，跟他对话之后他便将企业号送给了主人公们。这时我们就可以乘船出海了。

支线：托库尔村 & 古代人之村 & 阿加斯城

获得道具



托库尔村外：拉米亚之鳞、寒冰杖、强弓

托库尔村长家：雷蛇剑、功夫装、音速拳套

阿加斯城：1000GIL × 5、1500GIL、100GIL × 2、炸弹碎片、南极之风、北极之风

阿加斯城右塔：闪光之书、烈火之书、寒冰箭、学者服、寒冰之书、烈火箭

阿加斯城左塔：闪光箭、杀手弓、梅杜莎箭

虽说这部分提到的地区以后剧情还会来，但是现在能提前去搜刮到不少好的装备，对之后的流程也有一定帮助，因此如果不赶时间的话，建议大家可以先去绕个圈。

乘船往涅普特神殿西南方向进发，不久就会来到托库尔村子，先搜索一下村子中的道具吧。北边的蓝色屋子是村长家，从村长口中打听到古代人之村的情报，从村长家后面的壁炉进去能找到宝箱，拿到不错的武器。之后就可以离开村子往西进发了。

穿过沙漠直走不久就会来到古代人之村。这个村子没有主线剧情，但是能够买到更好的防具和武器，因此建议过来买写军备，另外，建议多买点山彦草以及能解除石化的金针，之后进入欧文塔要用到。村子北边森林有陆行鸟森林，乘坐陆行鸟返回托库尔，乘船往北偏西的方向进发就能抵达阿加斯城。城三楼的圆桌子旁边一个正方形的墙壁，上方能找到隐藏通道进去找到三个宝箱。二楼最右边的蜡烛机关能打开秘道，秘道后面有大量的宝箱，不过从秘道出去城墙外周之后，左右两边的塔的门暂时被锁上了，要拿到了魔法钥匙后才能打开。

古尔冈山谷

获得道具

魔道师服、寒冰杖、烈火杖

阿加斯城西边的湖北边就是古尔冈山谷。沿着直路走到山谷的下层，跟中间的人对话便能获得“变蛙”魔法。这个区域下方还有隐藏通道能找到三个宝箱，不要漏了。接着就可以离开山谷，山谷北边的森林里隐藏着陆行鸟森林，进去捉一只陆行鸟代步会方便很多。

欧文塔

获得道具

山彦草 ×3、电光短剑、炸弹碎片、音速拳套、火蛇剑、宙斯之怒

从古尔冈山谷往东北方走不久就能来到欧文塔，进去之前如果身上没有金针和山彦草建议先去准备一些。欧文塔迷宫的路程比较长，而且敌人战斗力也强劲很多，但如果之前有在古代人之村换过装备的话，打这个迷宫不会很吃力。队伍的职业建议保留一个白魔道师，其他换成战士或者武僧等物理系，或者红魔道师也可以，因为迷宫中的敌人擅长使用带沉默效果的攻击，魔法会受到严重限制。欧文塔的路程虽然长，但是结构并不复杂，沿路注意搜刮宝箱往上攀登即可。第一个区域中间有一个池塘，让白魔道师习得“变蛙”，然后让所有



人变成青蛙才能游泳进入下一个区域，再使用一次变蛙就能恢复原状。出现“嘻嘻嘻……”声音的区域，调查上方的小过道就能打开下方的墙壁机关。到达最顶层会发生 BOSS 战。

BOSS战 梅杜莎

HP3000，一回合能行动两次，无弱点属性，主要攻击手段是中火焰魔法以及能令玩家石化的招式，所以进塔之前必须准备解除石化的金针。中级魔法依然能对BOSS造成比较大的伤害。BOSS的防御力比较高，攻击力有50点以上的话一般能打出150左右的伤害。BOSS的中级火焰魔法威力比较有威胁，白魔道师要及时给队员进行回复。战胜BOSS后德修离队，4位主人公也回到了企业号上，欧文塔右边海峡的漩涡会被解开，这时就能出外海了。

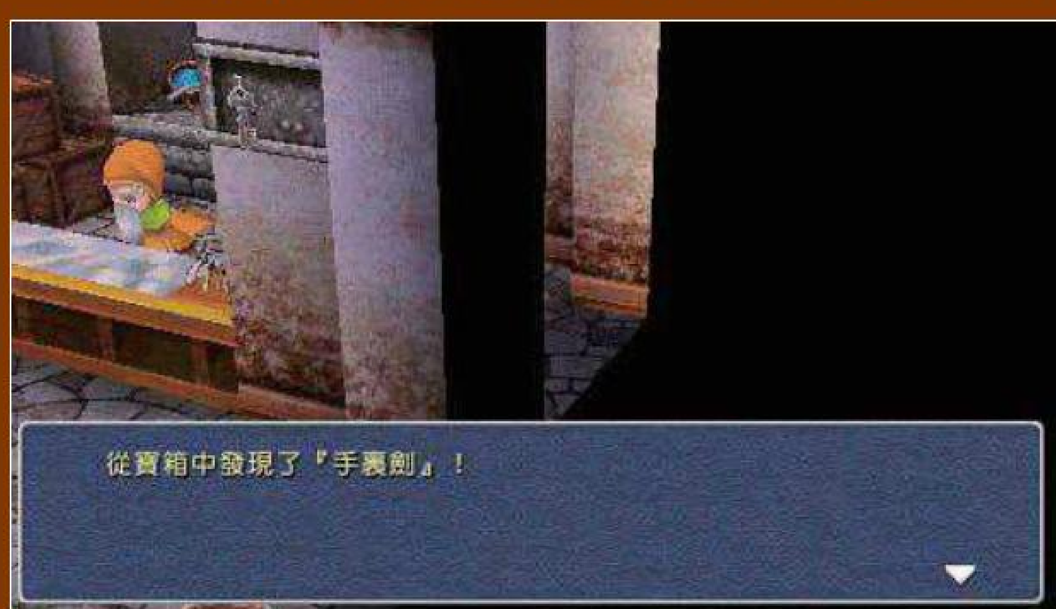
支线:基沙尔

获得道具

陆行鸟屋子:基沙尔野菜 ×2、村子东南方：基沙尔野菜、魔法钥匙 ×2

魔法钥匙商店：手里剑

从漩涡海峡出外海，往东航行绕过大陆之后向南走，绕到恢复之森往东对岸的位置（地图外环右边类似半岛的地方）能来到基沙尔，基沙尔并非必须来的地方，但是这里能买到基沙尔野菜以及魔法钥匙。有了魔法钥匙就能打开一些上锁了的门，比如阿加斯城的左右塔。所以有时间不妨绕道过来一趟。另外，魔法钥匙的商店右边还有一条秘道，进去之后能拿到“手里剑”，卖出价格高达3万多，千万别错过了。



矮人洞窟

获得道具

地底湖：金针 ×3、宙斯之怒 ×2、3000GIL×2

宝物库（祭坛右下方，完成了炎之洞窟才能进入）：海獭头、臂甲、学者服、学者帽子、骑士铠、勇者之盾、凤凰尾巴 ×2、基沙尔野菜、闪光之书、寒冰之书、金针、烈火之书、杀手弓、万灵药

欧文塔海峡出外海之后，往西航行，不久就会来到一个岛屿（地图左上方），岛屿上有两个山洞，中间的森林是陆行鸟之森。先进去南边的山洞——矮人洞窟。洞窟中央是一个祭坛，暂时无法进去，跟祭坛外的矮人对话能触发剧情，祭坛北边是商店和宿屋，可以在里面整理装备，准备好之后从左下角的楼梯下去就能开始冒险了。

从楼梯下来后遇到水塘，变成青蛙游泳过去便能进入地底湖。

地底湖里最常见的名为“炸弹”的敌人低几率会使用自爆，比较麻烦的还有钟乳石兽这种敌人，它们会使用石化攻击，还好迷宫的宝箱中也能开到金针，最深处还会出现一种叫毁灭波的敌人，攻击带麻痹效果。迷宫的路线比较简单，没有隐藏道具或者分支路，沿路收集宝箱即可，最后一个区域会发生BOSS战。战斗胜利后沿路返回矮人洞窟，跟祭坛外面的矮人对话之后他便会解开祭坛的封印，将矮人之角放上去就能触发剧情。

BOSS战 盗贼古茨科

BOSS的HP为3500，一回合行动两次，主要以物理攻击为主，无弱点属性，以矮人洞窟商店的装备为基准，伤害在几十到150左右。注意让白魔道师进行回复，保持血量在200以上就不会有危险。之后用战士的突击或者LV2以上的魔法进攻即可，中级魔法依然能造成不俗的伤害。另外，BOSS血量低的时候会使用回复魔法，回复量在100左右。战斗胜利之后能获得矮人之角。

炎之洞窟

获得道具

南极之风 ×2、冰冻剑、凤凰尾巴 ×2、高级治疗剂

矮人洞窟的剧情后，矮人的角再次被古茨科偷走，只能再去将它找回来。出发前建议先去矮人的商店买“寒冰”系列的防具，队伍中最好有两个人以上穿一套这样的装备(盾可以不要)，然后离开矮人洞窟，前往岛北边的山洞——炎之洞窟，原本挡在入口处的火墙已经消失，现在可以进去了。这个迷宫比较麻烦的地方在于熔岩路，走在上面时队伍会以10HP/s的速度掉血，所以要尽快穿过这些区域。这里给大家一个提示，虽然有熔岩路有不少分支，但是通往下一层的楼梯通常在左下角，所以先往右下方走就能搜索到分支上的道具了。出现熔岩瀑布的地方，左下角的位置能拿到冰冻剑。正好BOSS战中能大派用场，必须取得。

BOSS战 火怪

推荐等级LV20左右，BOSS的HP为5700，同样一个回合能行动两次，弱点是水和冰。战斗前记得让法师系的职业换上中寒冰魔法，这招能对BOSS造成700点左右的伤害，之后最好让剑士装上冰冻剑，突击能打出500多的伤害。BOSS虽然是古茨科变成的，但实力远高于后者，攻击手段一般是啃咬，威力跟之前古茨科差不多。最具威胁的攻击时火焰吐息，能对全体造成300点左右的伤害。如果之前有在矮人商店买“寒冰”装备，穿上之后伤害只有100多，避免了团灭的危险。

战斗胜利之后便能获得水晶的力量，开启新的职业——猎人、风水师、学者、骑士。其中风水师是超强的职业，在下一个迷宫也有很大作为，建议让两名成员使用。回去矮人洞窟，将矮人之角交换回去即可，跟祭坛外面的人对话能获得魔法钥匙，同时右下方的通道能进去宝物库。离开矮人洞窟的时候会触发剧情，之后乘船前往托库尔。

海因城

获得道具

神圣箭、凤凰尾巴 ×4、宙斯之怒、3000GIL×3、南极之风、炸弹碎片、皇家剑、万灵药、符文弓

托库尔在之前漩涡海峡的南边，具体位置可参照前面支线地区部分。进入托库尔之后马上出发剧情，主人公一行人被带到了海因城的牢房。

这个迷宫在剧情通关后无法再次进入，所以一定要将里面的宝箱仔细找出来。虽说是牢房但墙壁根本就是互通的，穿过墙壁右边的牢房跟国王对话。剧情后继续往右，穿过两个牢房来到另外一个有士兵躺着的牢房中，用缩小魔法钻进右上角的小洞离开，注意小洞旁边的水壶能进行回复。进入下一个区域之后再发动一次缩小魔法复原即可，继续前进，第二个区域有三个房间，里面各两个宝箱，第三个区域宝箱中能找到皇家剑。继续前进，如果来到一个有很多小水塘的区域，那下一个区就要打BOSS战了，进去前记得先做好回复。



BOSS战 魔道师海恩

HP为4500，跟前面大部分BOSS一样每回合能行动两次。海恩的战斗力没有火怪强，主要特点是防御力高，而且能靠“护罩变换”来更换弱点属性。单体攻击的伤害约150左右，还会用“施毒”等招式。如果队伍中有风水师，利用“地势”能稳定打出400~500伤害，所以让一位白魔导师专注回复，另外再配置2~3位风水师就能轻易解决它。

遇难船

获得道具

宙斯之怒、嗜血剑

解决了海因之后返回阿加斯城,登上3楼找到国王,跟他对话之后他便会将"时光齿轮"交给主人公。然后往东航行返回迦南,将时光齿轮交给希德,他便会帮我们将企业号打造成新的飞空艇。乘上飞空艇之后就能往浮游大陆外面进发了,往地图外飞去,之后便会来到一个更广阔的海上。地图上能看到零星的三块陆地,先朝着浮游大陆的东北方航行,东北方的小岛上能看



到一艘遇难船。进入遇难船,船舱最深处发现一位老爷爷和一位名叫艾丽亚的少女。走到床边给艾丽亚服用治疗剂就能让她醒过来,剧情后艾丽亚加入队伍。船舱的宝箱中有一把嗜血剑,不仅攻击力高而且还能回复使用者的HP,一定要拿走。

水之神殿 & 水之洞窟

获得道具

神殿 :水晶碎片

水之洞窟 :大暴雪

艾丽亚入队之后就可以往地图东南方的大岛屿进发了。先进入水晶神殿,触发剧情找到水晶碎片,离开神殿进入北边的水之洞窟。艾丽亚就会帮我们打开水之洞窟的封印之门。水之洞窟中有比较多的分叉路,而且尽头都是没东西的,整个迷宫只有一个宝箱,不过里面能拿到高级魔法"大暴雪"。迷宫中有很多会石化的敌人,如果队伍所有成员都被石化了会马上GAME OVER。所以要万分小心,找到水晶所在地后会发生BOSS战。

BOSS战 克拉肯

BOSS主要攻击手段是全体中暴雪攻击,伤害大概200左右,而且能连续行动,还好不会连续发动全体魔法,一般是补一招物理攻击。即便如此,HP低的角色还是有可能躺下。所以要



有其他角色持续进行回复。另外BOSS还会使用盲目攻击,注意事先准备眼药。BOSS的HP为8000,弱点是雷属性。让战士同时装备遇难船中拿到的嗜血剑和海因城中拿到的皇家剑,使用突击能够打出1000点的伤害同时回复自己的HP,因此只要保证这位战士每个回合都能攻击,其他同伴顾好自己的安全,很快就能解决BOSS。战斗胜利后解锁新的职业——龙骑士、海盗、魔剑士、幻术师、吟游诗人。

阿穆尔

获得道具

村内 :基沙尔野菜 ×4、黑头巾、盗贼护手、黑装束

下水道 :猫爪、金铜钻之铃、锤、帝王指套、力量护臂、淬毒短剑

击败克拉肯剧情之后会自动来到阿穆尔的旅馆,而我们的飞空艇也停泊在外面,跟村口的红发姑娘对话触发剧情。前往武器屋东边的民宅,里面穿着蓝色衣服的是长老基尔,跟基尔对话让他打开水道的门,去寻找浮游草鞋。水闸北边的农田能找到基沙尔野菜,村子北边有4个入水口,沿着左边第二个上去能登上一块陆地,陆地上有隐藏装备。搜完道具之后去村子的东南方找到下水道的入口。

水道途中会触发剧情,刚刚的4个老人被一群巨蛙围攻,解决掉巨蛙解救它们吧。消灭掉巨蛙进入下一个区域左、右两边的墙壁都有隐藏通道,一共能找到5个宝箱,不要漏了。走到最深处遇到德莉拉婆触发剧情,没有BOSS战,获得浮游草鞋后自动返回村庄。

金德尔的宅邸

获得道具

辉煌剑 ×11、飞龙爪

获得了浮游草鞋之后离开阿穆尔,撑小艇过河之后一直往南走,一直走到小沙漠地区往东北方向走,穿过沼泽就能来到金德尔宅邸。宅邸第一个区域有4个上了锁的房间,先不用调查,往北边通道进去第二个区域,尽头能够找到一行宝箱,里面有11把辉煌剑和一个飞龙爪。之后回去第一个区域,用魔法钥匙打开东北角的房间(如果没有魔法钥匙,可以让一名角色转职成盗贼,并掉到队伍首位去开门)。进去之后这个房间的左边有秘道,从秘道继续前进。走到最深处便会遇到金德尔。

BOSS战 金德尔

BOSS的HP为9000,以物理攻击为主,并且会附带盲目等各种异常效果。攻击的威力大概在200左右,对队伍中防御力低的魔法系角色比较有威胁,建议让两个人来负责回复,或者白魔道师+骑士的配置。另外,BOSS的魔法抗性很高,建议用更高级的物理系职业,嗜血剑和皇家剑两把武器依然是重创BOSS的利器。风水师的特技"地势"依然能大派用场,不过风水师职业的防御力偏低,要注意保护好。战胜BOSS之后发生剧情,然后在BOSS的位置捡起连锁的钥匙,利用这把钥匙就能解开飞空艇的钢索了。

萨罗尼亚城

获得道具

东南区巨龙塔 :龙甲 ×3、龙盔 ×4、闪电枪 ×3、凤凰尾巴 ×2

东北区 :万灵药(东北放的树下)

西南区 :基沙尔野菜 ×11(东边大屋隐藏通道内)

BOSS战房间 :寒冰棒、梅杜莎箭、生锈铠甲、左手剑、龙锤、烈火之典、学者帽子、泥人杖、寒冰之典、回力标、赛雷纳弓、闪光之典、大地之衣、大地之铃、生锈铠甲、海盗头盔、龙盔、海盗铠

萨罗尼亚城位于阿穆尔的西北方,大洋另一端的大陆上一个很广阔的国度。当飞到这个城的时候突然受到炮击降落,现在暂时无法进主城,只好先到城外的小镇探索一下。萨洛尼亚城周边有4个区域,其中东南和东北两个区域没有剧情,但是东南区巨龙塔上有不少道具,而东北区有商店和旅馆,不过商店现在暂停营业。

先前往西南区,进去这个区东北边的酒馆,触发强制杂兵战,对付三个黄金骑士。战斗胜利后便能救下萨罗尼亚的王子——阿鲁斯。阿鲁斯加入之后,水路中间的位置有一块小安全岛,跟上面的老头对话能获得"龙甲"。带着王子进主城便会触发剧情同时直接进入BOSS战,进去前最好先存档。

BOSS战 迦楼罗

BOSS的HP为10000点,主要攻击手段是全体攻击"闪电"以及翅膀拍打,弱点是风属性。不过BOSS的攻击力实在太高了,全体闪电能够打出200以上的伤害,而且拖得越久伤害越高,加上还有第二次行动,防御力低的同伴很容易被它一回合打倒,所以这场战斗重点在于速战速决。龙骑士是能有效克制这个BOSS的职业,如果大家搜索过巨龙塔应该刚好能获得三套龙骑士专用装备,正好让队伍配3个,或者极端点用4个龙骑士出战,然后到东北区的商店能买疾风枪给他们装上(虽然价格挺贵的)。开战之后全体用"跳跃"来给予其重创,很快就能将其消灭。不过要注意龙骑士专职之后要先在外面战斗跟杂兵战斗一定次数,适应了新职业才能去挑战



BOSS。另外，风水师或者魔剑士的“黑暗”也能给这个 BOSS 造成不小的伤害。

战胜 BOSS 之后先别急着离开房间，房间右边的墙壁能看到裂痕，该位置能够找到秘道进去，里面有不少宝箱。主城两侧各有一个小房间，进去东边的房间跟里面的工程师对话便能取得新的飞空艇——鹦鹉螺号。

多加的宅邸

乘坐飞空艇前往地图南边的大陆，从西边的入口进去能够找到多加的宅邸。进去之后出发剧情，多加入队。按照多加的提示进入他房间，(房外有莫古利的商店，能买到高级的魔法)，调查右上角的烛台就能触发机关，从秘道进去，再按照提示使用缩小魔法爬进小洞，来到魔法阵洞窟。一直前进，抵达尽头发生剧情，多加会施展魔法令鹦鹉螺号能进入海底。

支线：多加村

虽然多加说现在要去时之神殿，但不用急着过去，这时候有几个支线地区可以探索，除了练级之外那里能找到不少好用的装备，对后面的冒险也有很大的帮助，所以大家要是不赶时间的话，还是去探索一下吧。多加村位于岛屿的东南边，被群山环绕的地带中能看到这个村子，要利用潜水才能进去。村里所有的黑魔道师身上都能买到超强的魔法，当然价格也是超强的。按自己的需要来购买吧。

支线：海底洞窟

获得道具

飞轮、猛虎爪、双战斧、钻石铠甲、洛基竖琴、钻石手镯、空气匕首、凤凰尾巴、万灵药、钻石护手、古代剑、知识之书、钻石头盔、金属指套、钻石盾



隐藏区域：神盾（僵尸龙）、三叉戟（佩利冬）、反射铠甲（死亡历爪）、海王锤（吞食魔）

大地图东南角落一个倒三角形的岛屿，在岛屿附近潜水能看到一个黑色的入口，里面就是海底洞窟。海底洞窟中的敌人都比较强劲，当然经验值也比较高，很适合练级。最深层左下角有隐藏通道，里面有 4 个宝箱会开出敌人，能力都比较强，建议做好准备才挑战它们。

支线：萨罗尼亚的地下迷宫

获得道具

泥人杖、神盾、符文之铃、反射铠甲、重骑枪、灾变（召唤魔法）

萨罗尼亚城东南区城墙外潜水下去会发现入口，里面就是萨罗尼亚城的地下迷宫。跟海底洞窟一样这也是个支线迷宫，里面的杂兵较海底洞窟要弱一些，宝物的数来那个不多，但迷宫的最深处会遇到经典召唤兽奥汀。实力比较强，如果现在没有胜算的话可以等以后等级高一些或者开启了新职业再来。击败奥汀之后能获得召唤魔法“灾变”。

BOSS战 奥汀

奥汀的 HP 为 31000，每回合行动两次。BOSS 主要以物理攻击为主，伤害 500 左右，而且能二次行动。必杀技斩铁剑为全体攻击，伤害 1000 左右，要是再补上一招普通攻击通常能做掉一个人了。所以最好配置两个专门负责回复的角色，保证所有人的 HP 不能低于 1000 以下。只要回复速度能跟上，以稳定的打法战斗，胜利只是时间问题。

时之神殿

获得道具

钻石头盔、钻石手镯、守护者、钻石铠甲、钻石护手、巨兽匕首、钻石盾、诺亚之琴

时之神殿位于萨罗尼亚所在的大陆最南端，地图上一个钳型半岛中央的海底。神殿中大部分的房间都上锁了，其中就包括了诺亚之琴所在的房间，所以出发前建议多准备一些魔法钥匙或者让一名同伴转职成盗贼。神殿中没有 BOSS 战，迷宫的结构也并不复杂，上锁的门后都是宝箱，注意搜索。在最深处拿到诺亚之琴之后便能离开。



离开时之神殿之后，北边不远处的山脉中能发现一个山洞——乌内之祠，给躺在里面的乌内演奏便能让她醒来。同时乌内加入队伍，获得“火之牙”。

古代遗迹

获得道具

反射铠甲、妖精爪、脉轮头带、黑带装、符文之铃

古代遗迹位于乌内之祠的北方，萨罗尼亚城西边的河川地带中。进去遗迹之后，让乌内把岩石破坏掉就能继续前进。遗迹中有武器商店和旅店，商店中能够买到不少现阶段非常使用的武器，可以先整理一下军备后再前进。古代遗迹中的道具不多，拿齐了前面提到的那些后剩下就是一本道。走到尽头便能得到飞空艇——无敌号。无敌号相当于主人公们的大本营，速度不如鹦鹉螺号，但是能够翻过一些较矮的山脉，而且船内商店床铺一应俱全。调查船头的螺旋桨便能让船起航，而从楼梯下去便能下船。

支线：多尔湖

获得道具

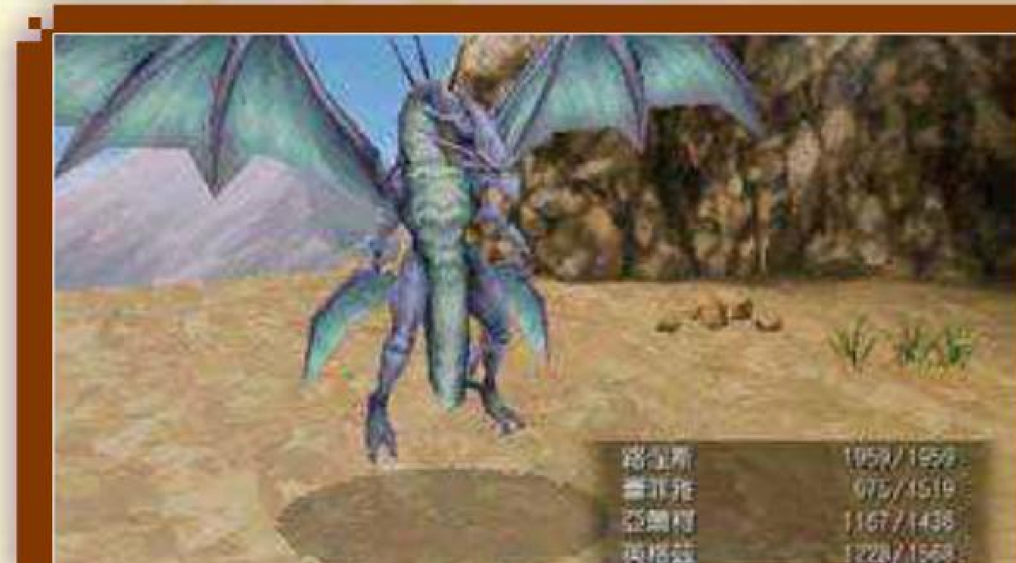
高级治疗剂 ×3、万灵药、凤凰尾巴、众神之怒、大地之鼓、北极之风、神盾、酒神之酒、龟甲壳、白金之锤 ×2、雪白芳香、莉莉丝之吻、天狗的哈欠、反射铠甲、黑洞、黑暗芳香

多尔湖位于浮游大陆上的阿加斯城西边，被群山环绕能够看到水中有黑影的湖，利用无敌号翻过山脉，然后落地走到湖中心便能进入迷宫，迷宫尽头能够挑战利维坦。

BOSS战 利维坦

利维坦的 HP 约为 32000，主要用冰属性的攻击，弱点是雷属性。普通攻击伤害大概 500 左右，附带石化效果，出现会心一击伤害接近 1000。会使用大暴雪魔法，伤害也是 1000 左右，另外还会使用加速、物理防护等支援系的魔法提升自己的战斗力，必杀技是大海啸，能给我方全体造成 1000~1500 左右的伤害，总的来说是非常棘手的对手。如果打不赢的话，建议等可以转职成忍者或者导士等职业之后再来挑战。战斗胜利后获得召唤魔法“利维亚”。

支线：巴哈姆特洞窟



获得道具

凤凰尾巴 ×2、北极之风、大地之鼓、众神之怒、泥人杖、雪白芳香、酒神之酒、龟甲壳、陆行鸟之怒、欧律杜斯之弓、万灵药、虎彻

巴哈姆特洞窟位于浮游大陆的东南部，沙基尔村往西南方向航行一段距离即可以看到，利用飞空艇翻过山脉就能进去了，在最深处就能遇到召唤兽巴哈姆特。

BOSS战 巴哈姆特

HP34000，弱点是风属性。强度跟其他支线迷宫的召唤兽差不多，普通攻击的伤害为500左右，濒死时会使出必杀技百万核爆，全体的高威力魔法攻击。命中之后要尽快回复。战斗胜利后获得召唤魔法巴哈姆尔。

支线：法尔加巴德

获得道具

河上小岛：恶魔之盾、祝福锤、恶魔铠甲、高级治疗剂

山洞：祝福锤、恶魔铠甲、虎彻、阿修罗

法尔加巴德位于海底神殿乌内之祠西北方不远处，被群山环绕着。同样要驾驶无敌号才能进去，村子中能找到不少魔剑士用的装备，对之后挑战黑暗洞窟有不少帮助，因此可以先来寻宝。村子北边有个山洞，山洞可以说是黑暗洞窟的简化版，秘道比较多而且敌人受到攻击会分裂，里面能拿到的“虎彻”和“阿修罗”两把武器具有抑制分裂的效果。村北瀑布中还有一位老人，跟他对话会触发战斗。老人的HP不多，只有10000左右，可以轻松解决。战斗胜利后获得“菊一文字”。从瀑布中沿着河流出来，走到尽头的小岛上还能找到一些道具。



黑暗洞窟

获得道具

黑暗爪、虎彻、莉莉丝之吻、麻醉针、源氏之护手、菊一文字、源氏之盾、源氏之盔、源氏之铠

黑暗洞窟中会出现受到物理攻击时就会分裂的敌人，所以尽量用风水师等魔法系的职业出战，魔剑士的全体攻击技能“黑暗”也能发挥作用。跟洞窟入口附近一个快死的士兵对话能够获得“虎彻”，能够有效制止怪物的分裂。暗黑洞窟中的道路大部分是隐藏通道，而且很多分叉路是既没宝箱又不能通到下层，纯粹坑人的。宝箱虽然不多，但是能拿到“源氏”系列的强力装备，注意收集。洞窟最深处穿过脊骨道路之后就能找到“土之牙”并进入BOSS战。

BOSS战 海克顿盖尔

HP280000，BOSS的攻击手段比较贫乏，主要以单体物理攻击为主，伤害只有200~300左右，防御力只要不是太低就不会有威胁，HP下降到一定程度以下时会使用全体地属性攻击“地锤”，全程让一位角色进行回复即可。如果队伍中有风水师的话，运气好时地势能够变成“影核爆”，瞬间能够重创BOSS。

黑暗洞窟

获得道具

10000GIL×2、旭日、贪欲短剑、雪白芳香、陆行鸟之怒、凤凰尾巴 ×2

取得了“土之牙”之后离开黑暗洞窟，换回鹦鹉螺号飞空艇前往多加的宅邸（宅邸外面的山脉有强风，只能用鹦鹉螺号进去）。宅邸中触发剧情，进入多加的传送魔法阵。魔法阵后还有一段迷宫路程，到达最深处的祭坛会遇到多加和乌内，剧情后进入二连战。

BOSS战 多加&乌内



这场战斗是分别与两人进行二连战，中间没有回复机会。多加的HP为22800，乌内则是21800。两场战斗实际上大同小异，普通攻击400~500左右伤害，多加的高级魔法是大火焰，乌内则是大劲风，伤害都是1500左右，全体攻击时威力减半。因为两人的HP不是特别多，让1~2人专职回复保证安全，另外的角色可以选择风水师，毕竟山洞地形能发动很多强力的魔法，魔剑士之类的能穿上源氏系列装备的职业也推荐使用。战斗胜利后获得“艾雷卡之轮”和“希尔科之轮”。

古代人的迷宫

获得道具

万灵药、水晶铠、水晶盾、莉莉丝之吻、雪白芳香、水晶护手、水晶盔、双钉、石化剑、陆行鸟之怒、凤凰尾巴 ×2、守护戒指、神圣枪、地狱爪、

乘坐无敌号前往大地图东北方的大陆，有一处会出现8座石像的地方飞空艇无法通过。先下船然后走过去，石像会自动解除（如果没完成击败多加和乌内的剧情，穿过这些石像会直接被团灭）。返回无敌号继续前进，很快就会见到古代人的迷宫。进入迷宫后一直前走就能找到土之水晶，剧情后发生BOSS战。战斗胜利后便能解锁最后一批新职业，之后建议先回无敌号上准备一下顺便存个档。因为通过了古代人的迷宫之后，无敌号会被拦在迷宫外面，以后要回去补给比较麻烦，所以将能带的道具最好都带上。迷宫的敌人都是以前的BOSS级别的，其中就有多加和乌内的复制体，只是HP相对低一些。穿过迷宫之后就能进入水晶塔了。

BOSS战 泰坦

HP29000，实力跟之前海克顿盖尔差不多，普通攻击的伤害是500~700左右，不过全体魔法“地锤”使用率比较频繁，注意及时回复，不难获胜。

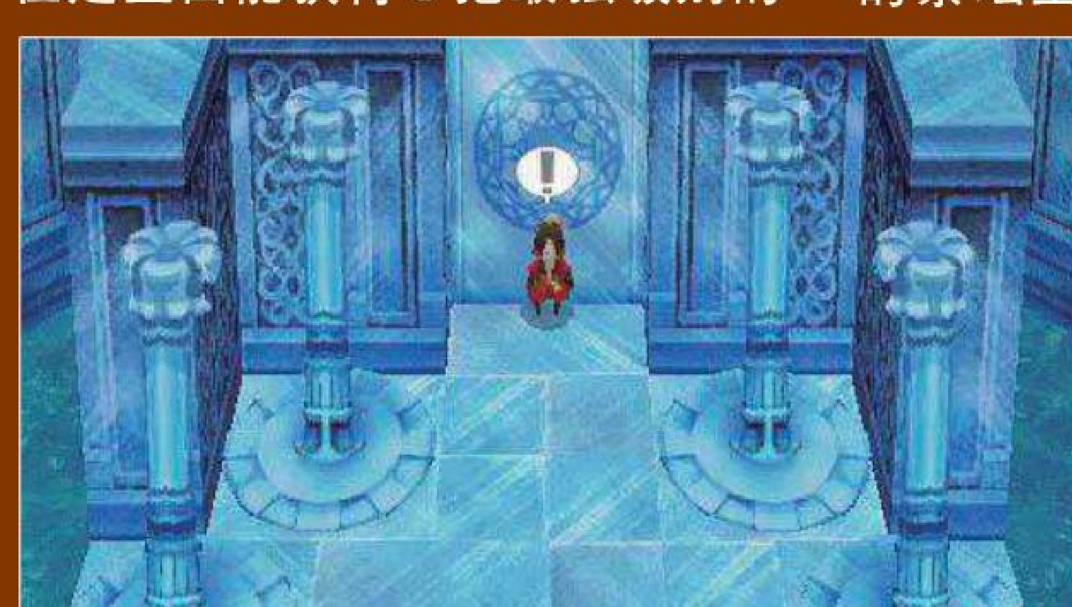
支线：禁地·艾雷卡

获得道具

万灵药 ×3、雪白芳香 ×3、风魔之衣、陆行鸟之怒 ×2、凤凰尾巴、万灵药、手里剑、凤凰尾巴 ×2、万全棒、手里剑 ×2

进入水晶塔直走进入正中央的房间，调查魔法墙壁就能进入这个迷宫。虽然这里并非主线迷宫，但是里面能获得5把最强级别的武器，而且在最深处的两位魔导师处还能直接用钱买到LV9最高级的黑白魔法和召唤魔法（当然价格不菲）。迷宫中敌人全是BOSS级别，经验值也非常高，适合练级，所以绝对有必要挑战一下。

如前面所说，迷宫中藏着5把最强级别的武器，分别供奉在独立的祭坛上，要获得这些武器必须战胜它们。每把武器实力都相当于一个小BOSS，战斗胜利后虽然队伍会全部回复，但如果对连续挑战没信心而又不嫌麻烦的话还是建议拿到一把武器后就先出去存个档。



BOSS战 亚蒙

HP33500，物理防御力比较高，而且会用“护罩转换”改变弱点，所以很难重创它，如果有风水师倒是不用担心这个问题。BOSS会使用大雷电、大火焰等高威力魔法，还好有现在已经解放了导师等职业，有高级的回复魔法还是能应付过来的。战斗胜利后获得“圆月轮”。

BOSS战 女忍者

HP29000，一回合行动三次的凶残敌人。除了普通攻击之外还会用“大劲风”，还会使用给自己加速的辅助魔法，风属性魔法对其无效，战斗胜利后获得“正宗”。

BOSS战 将军

HP35000，物理攻击和防御力比较高的BOSS，单体攻击伤害800左右。既然是石中剑，攻击自然带石化效果，战斗胜利后获得“石中剑”。



BOSS战 守护者

HP33700，普通攻击的伤害就高达1000，还会全体攻击“龙卷风”，虽然很容易MISS，但是一旦命中HP马上剩下5。此外，BOSS还会施加混乱的异常状态，战斗胜利后获得“诸神黄昏”。

BOSS战 斯库拉

HP35000，非常头疼的BOSS，能够使用核爆、神圣等LV9的高级魔法，伤害3000左右，被打中的人基本上是死定了。此外还会用“大火焰”等全体攻击，伤害500左右，有时也会使用“超治疗”，每次回复3000HP左右。战斗胜利后获得“长老之杖”。

水晶塔

获得道具

1楼：精灵弓、陆行鸟之怒、雪白芳香 ×2、风魔之衣、陆行鸟之怒 ×2、莉莉丝之吻

2楼：万灵药 ×2、凤凰尾巴

3楼：万灵药 ×3、凤凰尾巴

4楼：凤凰尾巴、手里剑

6楼：凤凰尾巴、水晶铠

7楼：水晶盾、凤凰尾巴、水晶护手、水晶盔



拿齐了禁地·艾雷卡所有武器之后建议大家先回去无敌号上存个档，以免发生悲剧。因为通过了水晶塔之后紧接着要打黑暗的世界和最终BOSS，途中不能存档或者返回飞空艇，所以要做好充分准备，如果实在没信心可以先在先练练级或者去挑战禁地，如果能从禁地拿齐5把武器出来，途中遇到的杂兵战也没有全部逃掉，等级应该足够闯水晶塔了。走到塔的最深处就能找到赞德，进入BOSS战。

BOSS战 魔王赞德

赞德的HP49999，没有弱点属性，而且还会给自己增加物理防御力。普通攻击800左右，大暴雪的伤害高达2000。队伍中最好配备导师或者贤者这些职业。因为战斗结束后所有角色的HP和MP都会回满，所以这场战斗不用吝惜MP，尽量用超疗伤和大复活来回复吧。战斗结束后强制进入下一场战斗对最终BOSS暗黑之云，这场战斗强制败北，BOSS会使出全体9999伤害的“波动炮”，剧情后进入黑暗的世界。

黑暗的世界

获得道具

缎带 ×4

黑暗的世界第一个区域场中央的魔法阵是通往最终BOSS黑暗之云的，暂时别进去。场地4个角落还各有一个魔法阵，要先进去里面分别将4位暗之战士击败。每个魔法阵内都有一个宝箱，从里面能拿到免疫所有异常状态的头部装备“缎带”，开启了宝箱之后会触发一场战斗，敌人是魔王赞德，相信现在他已经拦不住大家了。跟暗之战士的战斗结束后HP和MP同样会全部回复，所以超治疗和大复活这些高级魔法依然可以不客气地用。击败4位战士之后，返回最初的区域，进入中央的魔法阵就能进入最终BOSS战了。



BOSS战 艾奇德娜

HP99999，没有弱点属性。BOSS能够使用高级魔法“龙卷风”，很容易MISS，不过一旦命中，该角色的HP就会强制剩下5点，非常危险。另外还有吸血技能和带沉默状态的攻击，建议让导师等负责回复的角色先戴上“缎带”以保证回复工作不会被影响。

BOSS战 恶精灵

HP99999，弱点是风属性。BOSS会使用石化的异常状态，另外还有大火焰、地锤等范围魔法。还好有弱点属性，可以针对弱点给予其重创。

BOSS战 双头巨龙

HP99999，没有弱点属性，除了沉默异常状态没有特别难缠的招式，但是物理攻击力极高，普通攻击能造成1000左右的伤害，前卫角色还可能要挨2000伤害。连续挨两招很容易没命。

BOSS战 地狱三头犬

HP99999，无弱点属性，大概是因为有3个头，所以行动也有三次。普通攻击只有500伤害左右，会使出大雷电等高级全体魔法，即使伤害不高，但毕竟三回行动还是非常危险。

最终BOSS 黑暗之云

HP120000，同样没有弱点属性。虽然看上去是一个整体，但BOSS身上还有两只触手，而且各有一次行动机会，所以战斗开始应该先想办法击破触手。触手的HP大概是70000左右，注意BOSS的左触手（相对于画面的右边）免疫物理攻击，而右触手免疫魔法攻击。不过假如没除掉触手就杀死本体，战斗也会直接胜利。

BOSS主要攻击手段是拍打和全体魔法攻击，不过伤害不高，BOSS也会用异常状态，不过有“缎带”基本可以无视。最具威胁的招式莫过于刚刚见识过的必杀技“波动炮”，不过伤害已经不到2000了，有足够的时间让我们回复。战斗胜利后就可以慢慢欣赏通关剧情了。



通关后

通关之后能够保存一个通关存档。通关存档会保留通关后角色的所有状态，主人公会站在古代人的迷宫外面，而剧情则会退到进入黑暗世界之前。这时可以继续去挑战BOSS，或者去其他支线迷宫冒险了。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

游戏进行时

IT'S GAMING



本次TGS圆满结束,惊喜和失望并存,失望就不提了,惊喜是《鬼泣DMC》的手感意外的好。PSV上关注的作品之一《DJMAX旋风 曲调》已经发售了,下面就等10月30日的PSV版《刺客信条》,话说到现在还弄不清为何育碧要把两个《刺客》安排在同一天发,这不是自己打自己吗?

这里纠正一个错误,305期进行时中刊登的《美食的俘虏 美食生存战2》的作者应该是阳光学员天使微笑,对此我们深感歉意。本期进行时的文章为《失落的英雄》,游戏中的角色们来自多款动漫游戏作品,热衷于游玩"英雄乱斗"类型游戏的玩家不要错过了。

PSP 3DS GAME

失落的英雄

原名
ロストヒーローズ

类型
角色扮演

游戏适应人群
●高达、假面骑士、奥特曼狂热粉丝
●热爱迷宫探索、喜爱挑战的玩家

集结,失落的英雄们

操作设定	
十字键	移动
摇杆	移动
○键	确认、调查、对话
×键	取消
□键	骑乘状态下使用钻头
△键	调出主菜单、自动战斗
L键	向左平移
R键	向右平移
START	地图
SELECT键	效果说明



阳光成员
巴斯光年

这款由NBGI在PSP和3DS上推出的英雄大乱斗式角色扮演游戏,可以极大的满足FANS关公战秦琼的好奇心。本作可控制"《奥特曼》系列"、"《高达》系列"及"《假面骑士》系列"中的15名角色进行游戏,游戏难度颇高,需要玩家做好万全的准备应战。同时,大量的收藏要素让游戏有了更多的可玩性。由于机能差异,两个平台的游戏玩法有所不同,本进行时以PSP版为基础撰写。

据点介绍

据点的功能会随着游戏的进行而逐渐增加,其中最常用的功能就是装备的强化。装备最高能强化至+5级别,可与另一件装备合成强化,也可搭配所获得的强化素材进行强化。强化会消耗掉素材并花费一定的金钱。由于只能强化5次,所以请玩家们谨慎考虑要用来强化的素材所附带的属性。

据点中还能进行任务的委托,完成了一定的任务后可获得报酬。同时据点中还有竞技场、迷宫挑战以及小游戏等模式,从中玩家们都可以获得许多强力的道具,对游戏的推进会有很大的帮助。



战斗介绍

游戏的战斗形式分为两种,一种是通常战斗,另一种是骑乘战斗。

通常战斗中,可选的有攻击、技能、英雄技等RPG游戏中常见的指令。使用英雄技会消耗英雄的技能槽,所以需谨慎使用。战斗中也可消耗一格技能槽,对普通技能进行加强,使其能够造成更大的伤害。

骑乘战斗中,我方有4次行动机会,分别能够使用主炮、机枪和辅助装置。行动顺序会显示在右方,方便玩家部署行动。

通常地图中,该作采用按步记数的遇敌方式,在骑乘地图中则采用可见式的遇敌方式。在通常地图里绕久了之后就会觉得非常的繁琐,如果不想遇敌,可以在据点购买减少遇敌频率的道具。

如前言所说,游戏难度很高,游戏中设置的存盘点也较少,因而玩家们需要时时刻刻注意着自己的补给,不然很容易就陷入没有存盘而导致从头再来的困境。敌方的伤害普遍较高,如果玩家实在因为战胜不了敌人而卡在了某个关卡,还请多多升级并且强化自己的装备。骑乘模式下,玩家控制的机械需要搜集强化素材进行强化。由于敌人的伤害设计得有些离谱,所以不进行强化素材收集的话,基本很难将游戏进行下去,因而多强化自己的机械是能够通关的基本。

游戏还设置有战斗评价系统,根据战斗中玩家的种种表现,最后战斗所能收获的经验、AP、金钱等都会有不同程度的提升。

收藏与成就

本作有探索和收藏的设定。

地图探索:本作地图有探索率的设定,要想追求探索率100%的玩家在通关的过程中就应该注意了,尽量在边通关的同时进行探索,将探索率刷至100%,不然之后又要多费工夫回到地图探索。

图鉴的收藏与技能的获得:在游戏进行过程中,随着玩家遇到的NPC以及敌人的增多,所能收集到的图鉴也会越来越多。同时,收集到特定的图鉴就会解锁特定的额外技能,这些额外技能非常有用,包括了恢复和解除异常状态的技能,绝对是通关必备。游戏中有多达96种之多的额外技能供玩家采集。

成就:游戏中达到了一定的条件,就会解锁成就,共有18个,都比较容易达成。例如战斗达到了100胜就能得到"练武の证"的成就。

经验心得

1. 本作是第一人称类的迷宫探索模式,在探索的过程中很容易看漏重要的门或者线索,玩家们应该多借助小地图的帮助,以免因为自己的失误而来回搜索浪费时间。战斗模式则是类似于《勇者斗恶龙》系列经典的面对面对战模式,玩家们轻松就可以上手。

2. 每个角色都有自己对应的技能树,由玩家自己掌控加点方向。技能分为普通技能、英雄技能及合体技。正确的加点方式能够让游戏的进程更加顺利,玩家应该慎重考虑每次加点的策略。技能点无法重置。



3. 游戏角色众多,要想顾及所有角色的等级和装备需要花上大量时间。平时不出战的角色可让他们进行待机行动,这样不出战角色也能得到经验升级。

4. 如果对游戏的进行没有了头绪,或者错过了部分重要的线索,可以在主菜单中进行目标确认,或者在据点中与角色们进行对话,寻找线索。

玩后感 游戏集结了大量的人气角色,同时设计了不少的英雄招式,让人对游戏的推进产生期待,丰富的内容让游戏不会显得单调,同时搜集、成就要素颇多,很能杀玩家们的时间。但是游戏难度过高是这个游戏的硬伤,过于离谱的难度设计为玩家流畅地闯关制造了不小的麻烦,很容易让玩家产生挫败感。同时作为一部RPG游戏来说,剧情略显生硬,让人不甚满意。



文 阳光成员RAY&DH 文 洛克 美编 anubis

小小大星球	SCE	平台动作
PSV	Little Big Planet	日版
	2012年9月20日 1~4人	3980日元
	无对应周边	

触发式开关

游戏中的有些道具泡泡是被机关隐藏的，解开机关的方法是将相应的贴纸粘在对应的触发式开关上，下面让我们看看全关的触发式开关位置和对应贴纸的获得方法。

触发式开关	贴纸名称	贴纸出处	奖励
头昏脑胀第一堂课【01】	扑克牌 黑桃	古怪宫殿	使用后，接下来的脱逃场景门锁会自动打开
摇摆杂耍【02】	搭乘卷	摇摆杂耍	3个道具泡泡
古怪宫殿【03】	小丑鼻子	古怪宫殿	4个道具泡泡
奇幻漫游【04】	莲花刺绣	发条花园	3个道具泡泡
发条花园【05】	旧时钟指针	发条花园（通关礼物）	3个道具泡泡
搞怪火箭【06】	钢齿轮	搞怪火箭（难关礼物）	2个道具泡泡
节奏勾爪【07】	钢珠投币孔	高科技钻洞机	5个道具泡泡
废弃工厂【08】	电子箭头,	观看教学视频奖励	4个道具泡泡
入侵主机【09】	电视游戏方向按钮	废弃工厂	3个道具泡泡
零件大追击【10】	飞机星星	临时运输（通关礼物）	4个道具泡泡
三轮赛道【11】	闪电图案	热爱金属（追加礼物）	开启“三轮赛道”的计时模式
临时运输I【12】	赛车装饰	临时运输	开启“临时运输”的计时模式
临时运输II【13】	钢管乐器配件	临时运输	4个道具泡泡
阳光与影子I【14】	伤口胶布	重生站	2个道具泡泡
阳光与影子II【15】	绿色的门	阳光与影子	2个道具泡泡
不开心食谱【16】	冰块	不开心食谱	4个道具泡泡
高压地窖【17】	眼球	小游戏“眼球迷宫”三星奖励	5个道具泡泡
重生站【18】	触手	重生站	3个道具泡泡

注：“通关礼物”为关卡通过一遍获得，“追加礼物”为该关卡道具全收集后获得，“难关礼物”为该关卡无伤获得。

道具收集

游戏中的道具数量相当的惊人，每个关卡中能收集到的道具数量都在40左右。并且不少道具的放置的地方比较隐蔽，很容易就看漏了。下面让我们看看这些比较容易漏掉的道具在哪。

1-1 头昏脑涨的第一课

①本关为教学关卡，大部分的泡泡位置都很明显，惟独2个泡泡的位置比较难找。在一个有可移动蹦床的房间里，有两个泡泡躲在印有黑桃的红色积木后，从积木的右侧可进入。



②本关地图中可收集到45个道具泡泡，无合作场景，触发式开关不获得道具。

1-2 摇摆杂耍

①来到第一个房间，玩家可以看到地板下方有两个泡泡。看似被木板隔着，实际上木板的后方是有通路的。左摇杆推↑就可以使角色往舞台后方移动，接下来往左走就能跨过木板。之后，在一个需要移动3个方块的房间中，有一个泡泡隐藏在中心印有L的木块后面。

②在第二辆蹦床车的房间，蹦床车原来的位置是有一个泡泡的。接着，我们来到需要荡过两个悬挂物的房间，舞台最下层左侧可以清晰地看到一条自下而上的通道。然而舞台左侧是进不去的，玩家需要走到舞台右侧，从右侧后方的通道中走过去。从此下去，走一圈能收



集到3个泡泡。

③印有星星的转轮房间，抓着轮子转一圈能够拿到“钥匙：轻碰大头”。

④来到一个有上下伸缩的风琴和悬挂物的房间，利用悬挂物跳到左上方的台子上，往左走就能找到一个泡泡。

⑤本关地图中可收集到36个道具泡泡，合作场景获得4个，触发式开关获得3个，共43个道具泡泡。

1-3 科诺尔的跳跃与摇摆

①本关为计时的跑酷关卡，很多的泡泡都能沿途拿到，并且都比较明显，收集的难度并不大只有3处地方需要留意一下。

②首先，在一个需要穿过中通转轮房间，房间的右侧还有小房间，这里有3个泡泡。接下来，在两处抓住大转轮内侧移动的场景中，转轮被挡住的部分都有泡泡。沿途能







拿到“钥匙：筑塔机”。

③本关地图中能收集到33个道具泡泡，无合作场景，无触发式开关。

1-4 古怪宫殿

①在一个需要用弹簧板跳过红蓝绿三个自动障碍的地方，顶端右侧有泡泡2个。

②通过蹦床跳到一个存档点，可看到前方挂着的“钥匙：跳墙生存战”，钥匙挂得比较高，需借助前方的跳床往回跳来拿。

③来到两个倒L形状的方块处，左边可以隐约看到在小丑的脸后面泡泡。将方块全推进去就会出现向

左前进的路。



④有一个场景中，需要推出俄罗斯方块来搭楼梯往上爬。此处上到顶端后，先往右跳，这里有两个泡泡，其中有一个是触发式开关贴纸“扑克牌 黑桃”。



⑤本关地图中可收集泡泡46个,合作场景4个,触发式开关4个,共54个泡泡。

2-1 奇幻漫游

①本关可以游泳，有很多宝贝藏在水底，大家要细心找。

②在第一次使用大转轮上岸的场景中，右上角的树叶后面有个不显眼的绿齿轮，使用背面触摸板将齿轮推出可以启动机关，使两个泡泡降下。往前走，继续潜入水下，经过一个U型弯道，弯道内可以清晰地看到右侧的水底有泡泡。所以上岸后先潜入右侧水底，挪开蓝色方块拿到泡泡。

③在潜水游过一段比较长的路程后，上岸先跳到左侧台阶上，一直往左走有泡泡。向右转往上走，抓着上方大齿轮内侧转一圈也会拿到1个泡泡，这个比较容易遗漏。



④接下来，遇到一个用绿色齿轮启动的机关，机关会上下运动，趁机关下降可进入左侧缺口。



⑤通过一个有敌人来回走的跷跷板之后，来到需要用手指挪开两个蓝色障碍的场景。第二段道路的地板下有隔层，里面的泡泡比较显眼，将右边的木块抬起后就可以进去了。

⑥在一个使用蓝绿齿轮开门的地方。开门之后别急着走，将蓝色齿轮换另一个位置摆放好后，机关会启动，掉下两个泡泡。



⑦本关地图中可收集32个，触发式开关3个，共35个泡泡。

2-2 发条花园

①来到有印着桃心的钟摆房间，左上高台有泡泡，但位置比较高。可利用下方蓝色方块，拉满后迅速提起，这样就能跳上去。

②继续往前走可以看到“钥匙：开花齐放”，位置很明显，利用齿轮荡过去可拿到。接着来到一个场景，此处有一个会上下移动的跳台，跳台上方有一对会闭合的铁夹子。跳台的左边的暗影中有一个隐藏泡泡。

③在一处需要躲过3个碾压锤的场景中，在躲过锤子之后先往回跳到锤子上方，接着往左走。向上可进入小室取得道具泡泡，此处有触发式开关贴纸“莲花刺绣”。往左跳可拿到之前悬挂较高的泡泡。



④之后的一个场景中，有一对粘着的铁夹，其右方有隐藏泡泡，别漏了。

⑤本关地图中可收集25个泡泡,合作场景4个,触发式开关3个,共32个泡泡。

2-3 搞怪火箭

①由于本关有遥控飞弹可以用，收集难度降低很多。看到有泡泡就用飞弹炸吧，飞弹还可以拐弯，即使泡泡藏得再深都没问题。解决掉第一个自动炮台之后来到一个存档点，往前走借助两个跳台跳到上层，接下来往右走，可进入密室。用遥控飞弹取得泡泡。



②最后阶段，登上一个像“MA-08”一样的机器之后，可跳上沿途的台阶，那里有大量的泡泡。放心，机器会等你的。

③本关地图中可收集25个泡泡,合作场景3个,触发式开关2个,共30个泡泡。

2-4 危险矿坑

①本关乘着飞虫，全程用背面触摸板操控，路线比较简单，大部分的泡泡都在路线上。而一些隐藏的小洞穴洞口也相当的明显，只要沿着周围的墙壁转一圈就能够找到。

②游戏一开始的洞穴内，左下和上方各有一泡泡。

③过两对铁架子之后，来到一个存档点，不仔细看会漏掉上方的一个洞口。



④后面还有一场景，场景中有两对平行的铁夹子，经过夹子后沿着下方的墙壁走，地图下方有一洞口，洞内有“钥匙：蒸汽竞赛”。

⑤本关地图中可收集24个泡泡，无合作场景，无触发式开关。

3-1 节奏爪勾

①本关出现了道具爪勾，大部分的地方需要用爪勾荡过。很多泡泡位置比较高，需要用爪勾来回荡才能跳上去拿到。

②出门先往左拐，否则会漏掉两个泡泡。接下来在第一个需要用爪勾跳过的大坑处，坑底右侧有泡泡。下一场景的传送带尽头也是。必经之路上遇到一个泡泡和“钥匙：气动球”，勾着上方的圆柱踢跳板，做一个圆周运动即可拿到。

③原来带路的间谍眼离开后，壮汉西恩会搭着电梯来接你，先别上电梯，电梯右侧还有2个泡泡。下了电梯先往左看看，此处有个悬挂着的平台，将平台用爪勾抓住一端往下拉，泡泡就会滚落。

④上方这个泡泡需要用点耐心。抓住右侧的大转轮，把绳子拉到最长，这样不会被卷到轮子中。当角色位于最低点时往右荡到头，

触发式开关



图1



图2



图3



图4



图5



图6

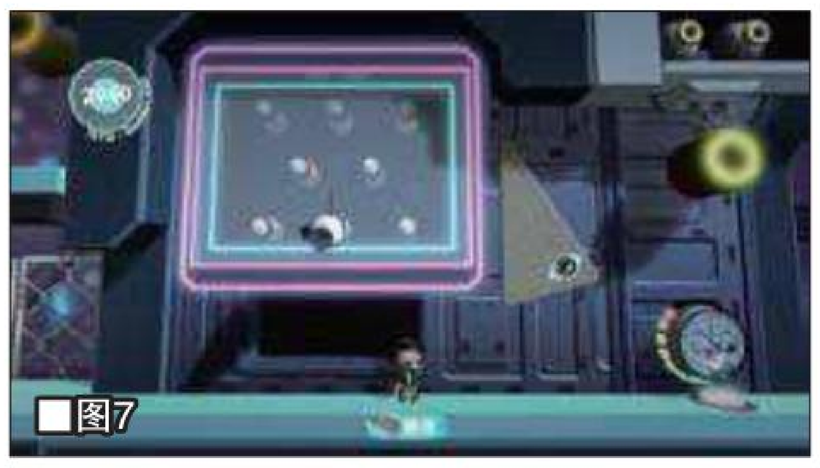


图7



图8

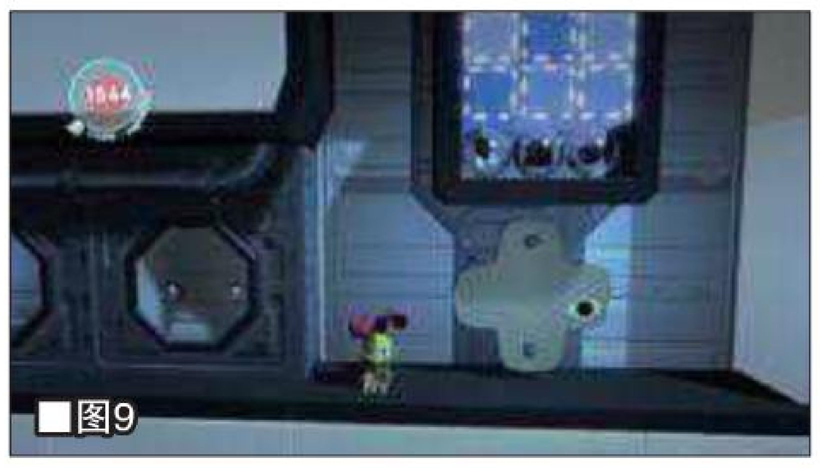


图9



趁着上升往左荡，在半空中松开钩子，这样就能借助惯性跳上去，请多尝试。

⑤到达第三次需要倾斜 PSV 的场景，站在起跳平台时注意看，此处下方有一个比较隐蔽的泡泡，从右边的斜坡下去可拿到。

⑥往前走，来到一个转动的白色圆盘处，上到第二层，走到圆盘后面能找到一个泡泡，这是本关中最隐蔽的一个泡泡。



⑦本关地图中可收集 35 个泡泡，无合作场景，触发式开关 5 个，共 40 个泡泡。

3-2 废弃工厂

①通过第一个倾斜 PSV 的场景之后来到一个堆满箱子的场景。利用爪勾跳高拿到“钥匙：超级拳击”，继续跳上左边高台上能拿到 3 个泡泡。

②经过两道弧形电墙壁后，跳到一个比较长的过道上，往左走是触发式开关（电视游戏 方向按钮），开启后能拿到 4 个泡泡。往右走是 3 个碾压锤，登上最后的一个碾压锤能拿到上方的一个泡泡。



的敌人看到玩家之后慌忙逃走，慌忙中让小泡泡掉了一地。此处，除了右侧箱子上的一个泡泡之外，场景最左侧的角落里还有一个隐藏得很深的泡泡。

④继续往前走来到一个传送带场景，需要躲过两个碾压锤搬动开关更改传送带方向，走到传送带的尽头会有泡泡，别漏了。

⑤来到切换场景的出口，要先往左走，有一个躲藏在箱子后的泡泡。继续过关，来到要启动两个跳板往上跳的场景，先别启动下方的跳板，先跳过右边的沟壑拿两个泡泡。

⑥本关地图中可收集 38 个泡泡，合作场景 3 个，触发式开关 4 个，共 45 个泡泡。

3-3 高科技钻洞机

①本关需要使用滚动装置，全程速度较高，玩家需要多留意路边。本关的泡泡都能沿路获得，有些时候可能要走走回头路。开门之后往左侧走能够拿到 2 个泡泡，往右来到第一个要往下跳的地方，此时速度放慢一点，这里的两个泡泡需要跳起才能拿到，这次拿不到就只能“再来一次”了。途中，会来到一个 S 型弯道，弯道最后一段出口处，点 R 键向右加速可腾空，拿到“钥匙：弹跳乐”。

②本关地图中可收集 42 个泡泡，无合作场景，无触发式开关。

3-4 入侵主机

①在离起点不远处可捡到一个泡泡和“钥匙：冲撞赛道”。

②本关的收集相对简单，大部分的泡泡沿路可获得，只有一个隐藏得相当深。入侵到第三层，抓着悬挂物上升到第一个存档点，走到存档点后方跳一下，这里有一个泡泡。



③本关地图中可收集 34 个泡泡，合作场景 4 个，触发式开关 3 个，共 41 个泡泡。

4-1 零件大追击

①来到一个需要用到绿色方块垫脚的场景。把绿色方块炸出来之后，需要再搬一枚炸弹，把上方的墙壁炸碎。而“钥匙：瞄准靶心”，只要站在绿色方块上往回跳就能拿到。



②本关需要注意的一个地方，在滑出粉红色的管子后，接着可进入旁边深蓝色的管子中，滑到下方拿到 3 个泡泡。



③本关地图中可收集 30 个泡泡，合作场景 3 个，触发式开关 4 个，共 37 个泡泡。

4-2 三轮赛道

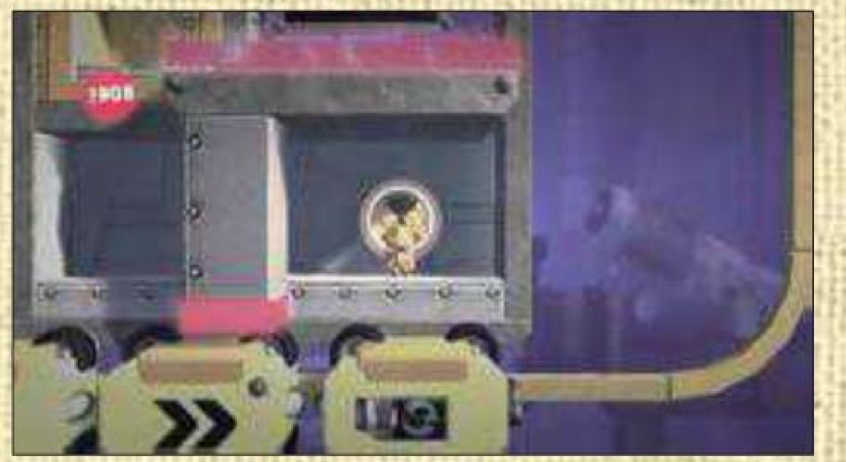
①本关乘坐的三轮赛车可以在所有黑色的表面行驶，沿途多走走回头路会有很多意想不到的发现。从大轮跳过去，往上走就能找到“钥匙：玩具坦克”。



②本关地图中可收集 49 个泡泡，无合作场景，无触发式开关。

4-3 临时运输

①在遇到第一个可移动的飞行平台的场景，NPC 下方就隐藏着 2 个泡泡。接着，来到一个被铁轨环绕的场景，乘着环线列车转一圈可以拿到左侧的 3 个泡泡，从此处的存档点往下跳也能拿到一个泡泡。



来到一个平台，从现在开始就要使用勾爪了。这里可以往左荡拿到“钥匙：直升机投掷”，荡回来可拿到箱上的泡泡，不过要小心，别被电车撞到了。

②关卡的末尾，一个挂在高处的泡泡比较难拿。玩家需要挂在电车上，趁电车向上转弯的瞬间松钩子把自己抛出去。这里有点考验人品，需要多试几次才能抛到该点。拿不到就自爆返回上一个存档点吧。



③本关地图中可收集 40 个泡泡，无合作场景，触发式开关 4 个，共 44 个泡泡。

4-4 热爱金属

①虽然本关为 BOSS 战，但此 BOSS 有点特殊。玩家并不用对 BOSS 做什么，只要全程不断跨过障碍往前跑，到了终点 BOSS 就自毁了。一路上道具都很明显，收集并不困难，多过几次就能全收集到。只不过，有个管道中的泡泡需要双人合作才能拿。



②本关地图中可收集 27 个泡泡，合作场景 2 个，无触发式开关，共 29 个泡泡。

5-1 阳光与影子

①下降到一个有蓝色跳板的房间。这里可以看到两个泡泡，从右侧门进去往左走，沿着内侧的道路就能走进去，之后再继续往左走还能拿到另外 2 个泡泡。往上跳后来到一个有柜子的房间，从柜子底下走，往右下坡可拿到地板下的 2 个泡泡。





②沿着道路滑到下层，向前走可以拿到“钥匙：僵尸弹跳乐”。往前走会遇到一个会斜上斜下移动的黑白隔板，这个房间的地板下方有隐藏密室，抓住地板抬起的时机，跳入镂空内，随着地板下降即可来到下层小密室。



③本关地图中可收集 31 个泡泡，无合作场景，两个触发式开关共 4 个泡泡，总计 35 个泡泡。

5-2 不开心食谱

①用来解谜的果汁软糖不要马上丢弃，后面还能有用得到的地方。通过第一个火炉之后回头看，左上有一个T型木板，用果汁软糖把板子打歪就能让泡泡掉下来。



②继续通关会遇到一个吊着火石的敌人，避开它的火石走到前方的储存点，那里会有果汁软糖，搬回来解决掉这个敌人，之前的藏身处就会掉下一个泡泡。之后还会再遇到一个同样的敌人，请如法炮制。



③解决掉第二个敌人后来到一个场景，对着右侧的柜子底端用果汁软糖沾上，这样可以把柜子的暗格拉下来，会掉出泡泡2个。之后的地方还会有一样的暗格。



④本关地图中可收集28个泡泡，合作场景4个，触发式开关4个，共36个泡泡。

5-3 高压地窖

①关卡一开始先往左走，来到左边房间，拿台阶下的两个泡泡之后，用跳床上到水管，往左回到初始房间，拿水管上的两个泡泡。

②一路过关斩将，在解决了2个上下移动的锯子敌人后，最上层左侧可以看到“钥匙：眼球迷宫”。往前走，需要经过两个滚轮和一个跳台，抓着第二个滚轮往左跳可进入密室，里面有一个泡泡。在一个岩浆会往上涨的房间中，抓着大滚轮转大半圈，来到木板上方，向左走也有一个密室。

③解决掉M型的锯齿敌人后，来到该房间的最高层，此处有一面印着骷髅的墙壁，上方还有一个泡泡。其实墙壁背后有个跳板，借此就能跳上去。不过此处有个台阶，需要跳一下才能进入墙壁后方。



④本关地图中可收集19个泡泡，合作场景4个，触发式开关5个，共28个泡泡。

5-4 重生站



①在一个需要躲避电流前进的地方可看到“钥匙：抓狂分类”。用前方的跳板往回跳可拿到。

②在第一次遇到有2个C型电墙的地方，右下方的电墙下方有一个泡泡，向下跳可拿到。

③通过第二个放电敌人把守的道路之后往上跳，在存档点之前可以看到两个个窗口，从左边进入窗口，用勾爪吊着下降可拿到2个泡泡。



④切换场景之后，再次遇到2个C型电墙，往上爬到一个满是电流的房间，来到这个房间最左侧，这里还有两个小室，下方房间有2个泡泡，上方房间为触发式开关（触手）。来到下一个房间，房间中有一横着的药瓶，有个泡泡在瓶子中隐约可见。





⑤本关地图中可收集33个泡泡，无合作场景，触发式开关3个，共36个泡泡。

奖杯

奖杯名称	阶级	奖杯说明
白金俱乐部	白金	取得所有LittleBigPlanet PlayStation Vita奖杯
完成木偶星球	铜	完成木偶星球主要关卡
完成孤零大地	铜	完成孤零大地主要关卡
白金俱乐部	白金	取得除此之外的所有奖杯
完成木偶星球	铜	完成木偶星球主要关卡
完成孤零大地	铜	完成孤零大地主要关卡
完成彩金市	铜	完成彩金市主要关卡
完成雪橇村	铜	完成雪橇村主要关卡
完成幽灵豪宅	铜	完成幽灵豪宅主要关卡
完成故事模式	银	完成故事模式主要关卡
毫发无伤达成故事模式	金	全部故事模式主要关卡无伤完成
连胜	铜	连续无伤完成10个故事关卡
道具收藏家	铜	收集故事关卡中50%的道具泡泡
以家为傲	铜	在太空舱中放置10个贴纸或者装饰品
积分×5倍	铜	在故事关卡中达成×5的分数倍率
积分×10倍	铜	在故事关卡中达成×10的分数倍率
计分板上前50%	铜	在有50个分数以上的故事关卡计分板上名列前50%
计分板上前25%	银	在有50个分数以上的故事关卡计分板上名列前25%
观光客	铜	完成一个社群关卡
厌倦生活	铜	在一个故事关卡中累计死亡20次
首要人物	铜	在一场有4个玩家参与的游戏中取得第一名
社交动物	铜	与一位以上玩家完成关卡
完成75道协力关卡	银	完成75个不同的协力社群关卡
先驱钢琴师	铜	在木偶星球的钢琴上演奏Do Re Mi
投入硬币	铜	达成街机游戏场中一种游戏的所有挑战

奖杯名称	阶级	奖杯说明
25次线上对战胜利	铜	在有对手参加的25个社群对战关卡中获胜
高分	银	所有故事关卡的累计得分达到100万分
善用时间	银	连续七天游玩《小小大星球》
精选关卡	铜	游玩已加入精选关卡的关卡
手指抽筋	铜	在“轻碰大头”小游戏中累计点中1000个布娃娃
双重11	铜	在11点11分时游玩《小小大星球》
新进导演	铜	发表剧情动画关卡
时髦大师	铜	为布娃娃选择一套含基本素材、头部装饰和身体装饰的服装
创意十足	铜	在创作模式里创作10分钟
升华	金	在创作模式里创作1440分钟
分享同乐	铜	发表关卡
50位不同玩者	铜	发表的关卡被50位不同的玩家游玩过
恶意破坏	铜	在其他人的布娃娃身上放下贴纸或者装饰
平衡表演	铜	利用触碰举起物件时保持上面布娃娃的平衡
快速徽章作业	铜	发表关卡的勋章图案采用摄影头拍的相片或是游戏中的截图
错综复杂	铜	用力拔动一颗星球令其一次旋转720°
万事通	铜	观看所有教学导览
40个掌声	铜	对40个社群关卡进行正面评价
街机游乐场冠军	金	完成街机游乐场中所有游戏的所有挑战
通通很重要	铜	发表关卡评论
开心快照	铜	上传一张照片
一点刮伤	铜	旋转彩金市的LP黑胶唱片
乘分×15倍	银	在故事关卡中达成×15的分数倍率
后起之秀	铜	收集故事模式中50%的技能奖赏
热中收藏	银	收集故事关卡中100%的道具泡泡

触发式开关

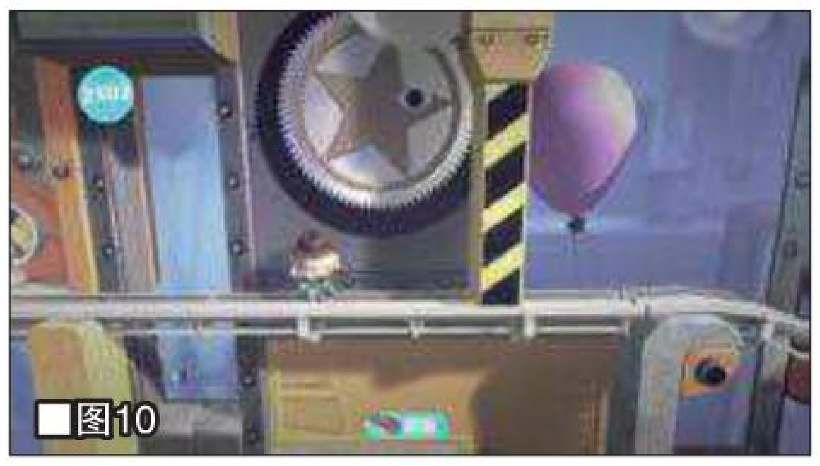

图10



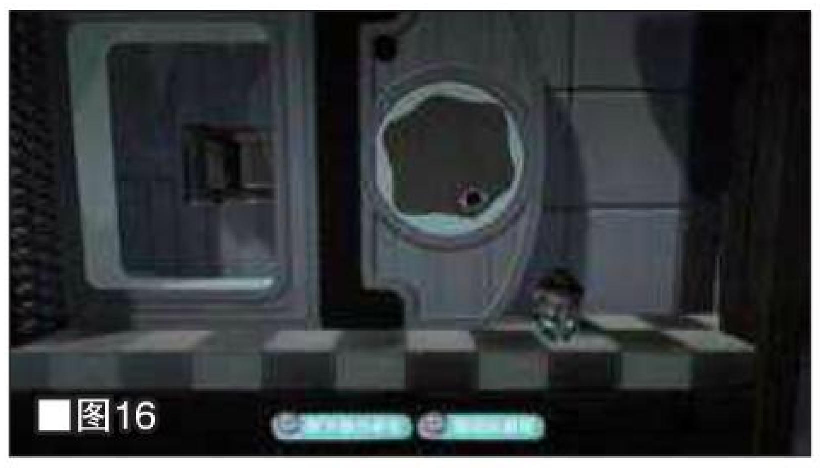
图11


图12


图13


图14


图15


图16

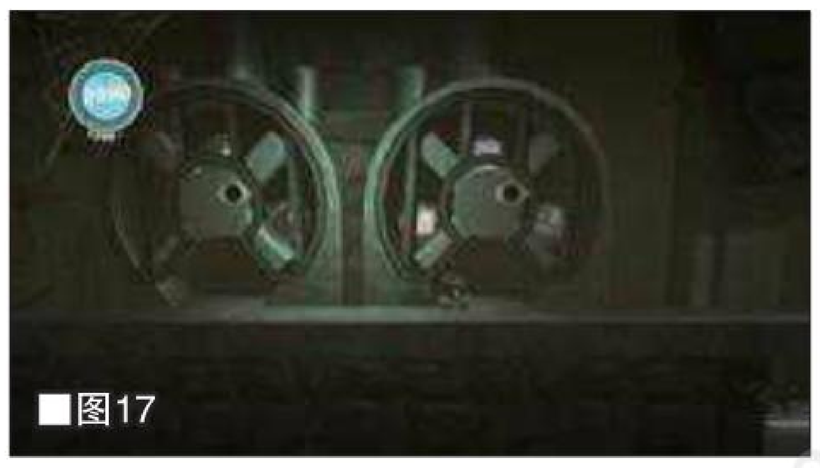
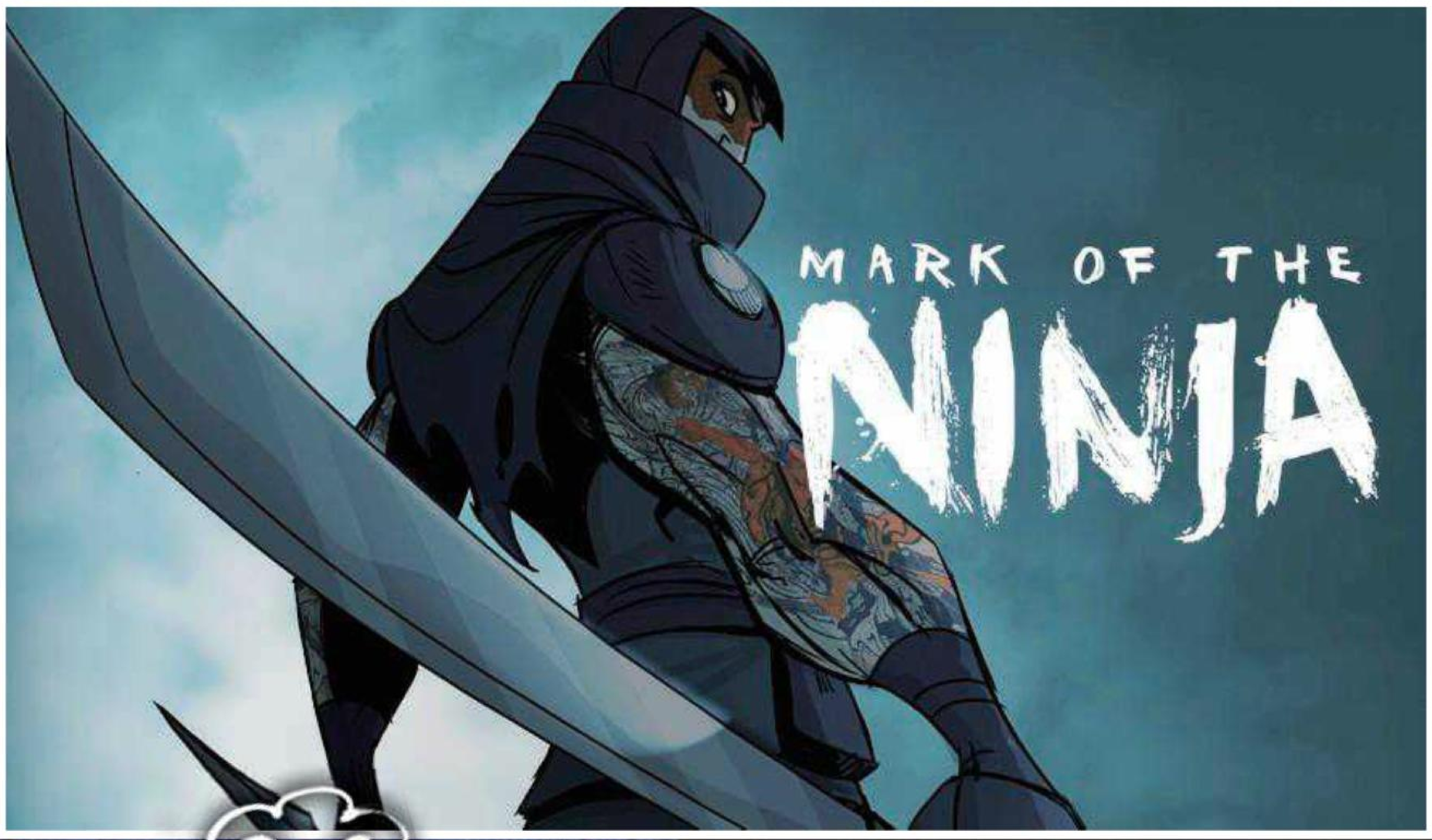

图17


图18

实用技术 特快专递



Klei Entertainment用两作《闪客》为玩家们留下了充满了个性的印象，画面是典型的美式粗线条漫画风格，打斗是喧哗爽快又带着血腥的《鬼泣》式路线，有着不少亮点，但也有着手感较为僵硬，招式平衡性不理想等问题。所以当我们第一眼看到《忍者之印》时，禁不住会猜想这是否只是一次变换了风格的《闪客》2.0。但事实证明，Klei Entertainment的动作游戏领域的野心并不仅仅限于制作出一个2D版的《鬼泣》，这一次，他们把目标定位在了潜行类游戏身上，想要打造出一个2D版的《天诛》。从最终结果来说，游戏的品质是令人满意的，动作系统经过了精心设计，主角虽然是一位忍者，但再也不是《闪客》那兰博式的强大战士，一套连招甚至还打不死一个敌人，必须使用暗杀处理，或用躲藏的方式来完全躲开敌人的视线。对于喜欢潜入类游戏的玩家来说，本作是一款绝对值得一试的佳作。

文 稀饭 美编 心の永恒

忍者之印		Microsoft/Klei Entertainment	动作
X360	mark of the ninja		美版
	2012年9月7日	1人	1200MSP
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统解析

操作列表

按键	功能	按键	功能
左摇杆	移动	十字键	选择忍具
右摇杆	视角	RB	使用勾爪
X	攻击/发动暗杀	LT	进入专注模式
Y	投掷忍具	RT	奔跑
A	跳跃	BACK	地图
B	调查/使用物品	START	暂停

特殊操作

奔跑

在推动左摇杆时按下RT键就可以进入奔跑，奔跑这个动作本身没有什么特别之处，无非是增加角色的移动速度。但因为本作中存在着声响的设定，而奔跑会持续产生大范围的声响，所以玩家在不确定四周是否有敌人的情况下最好不要选择奔跑，不然随时会打草惊蛇。注意奔跑并不限定角色处于站立状态，进入窄通道和在墙面上爬行时都可以使用奔跑，但也同样会产生声响。

暗杀

本作的暗杀和一般潜入类游戏不同，分为两种类型。玩家在靠近敌人后，敌人身体会出现红色边框，头顶上也会出现飞镖图案，这时候按下X键可以发动暗杀。进入暗杀状态后，会有一个短暂的子弹时间并出现一个简单的QTE，玩家需要按照提示的方向推动左摇杆并按下X键，如果失败就会发动普通暗杀，虽然会立刻杀死敌人，但对方死前会发出大范围的声响，有可能会吸引到附近的敌人，而如果输入成功则会发动完美暗杀，敌人被无声地杀死，不会惊动身边的敌人。但要注意，就算实施了完美暗杀，只要暗杀途中被敌人目击仍然会被察觉，而且敌人的尸体被目击后也会引起敌人的警戒。



飞跃

在附近有立足点显示出勾爪符号时，玩家可以通过按下RB键来让主角通过勾爪飞跃到立足点上。这个过程很快，但有几点需要注意，首先，如果在飞跃过程中经过了灯光等能够暴露主角行踪的环境，主角同样会被发现。然后，主角的飞跃路线是在站立地点和立足点之间直线飞行，如果想要避免被飞行路上的环境影响，可以选择一个较高的站立地点。



最后，尽管勾爪飞跃移动速度很快，但每次勾爪触碰到立足点时都会产生小范围的声响，如果敌人离立足点很近就会进入警惕状态，所以在使用时要谨慎判断。

悬挂

悬挂同样需要利用勾爪和立足点，当主角位于立足点上时，左摇杆下推并按下B键可以让主角靠着勾爪向下悬挂。悬挂时玩家可以靠移动左摇杆向上或向下来调整主角放出锁链的长度，用以调整主角所在的位置。左摇杆向左方或右方推动再配合A键可以发动跳跃，而向下时按A键则可以落下。



专注模式

长按LT键可以让角色进入专注模式，这个模式下，时间会被停止，但同时主角也无法移动，只能通过十字键来选择忍具，然后用左摇杆选择射击目标或落点，再用Y键确认发射。在确认了忍具的使用目标后，松开LT键，时间重新流逝，主角也会立刻按照目标发射忍具。专注模式可以在除了暗杀外几乎任何状态下发动，甚至角色身处空中也可以。每一种忍具的详细作用将在后文中提及。

©Klei Entertainment 2012

躲藏

主角在来到一些如垃圾桶、盆栽和雕像旁时会出现B键提示，按下B键就可以躲藏在物品当中或背后，这种状态下，敌人的视线、灯光和红外线探测器均无法察觉到主角的存在，但主角也无法移动。再按一次B键主角便会离开躲藏处，重新获得移动能力，也重新会被敌人视线和红外线探测器所察觉。如果躲藏处附近有其他躲藏处，把摇杆推向另一个躲藏处并按下B键可以让主角在躲藏处之间快速转移，注意，这个过程速度很快，但是移动中的主角被视为正常状态，途经任何能够暴露主角存在的事物都会让主角行踪暴露。



推拉物件

靠近一个物件，按住B键的情况下如果出现摇杆推动提示，就意味着该物品可以被推拉，如果物品是一个大箱子，那玩家可以把箱子移动到平台上的任何地方，而如果是转轮，那主角可以通过推拉来控制轨道上箱子的位置。前者多用于解谜，而后者则常用于阻挡灯光和红外线侦测的路线。

灯光和视野

本作是一款潜入游戏，所以也非常传统地加入了光暗设定。当主角身处黑暗中时，敌人只能在其视线范围内察觉到主角的存在，这个范围比较有限，一般守卫的视野只有大约一个人的距离，此时就算主角在其前方不远处经过也不会惊动对方。但这个规则在主角身处于灯光中时并不适用，只要主角出现在灯光下，敌人可以在非常远的距离察觉到主角的存在，所以在游戏中避免被灯光照射是潜行的最大前提之一。但某些情况下，主角可能会需要经过一些有灯光照射的环境，这时候可以使用忍具中的“苦无”来击毁光源，创造出黑暗环境。但需要注意，摧毁光源会产生大范围的声响，可能会惊动附近的敌人，而基本上所有敌人手中的枪械都带有手电筒挂件，射出的光线同样被视为灯光，主角一旦被照到立刻会暴露行踪。

除了摧毁光源，其他忍具中，烟雾弹也能够起到阻隔光源的作用，但因为范围非常有限，而且会引起被浓罩在其中的敌人警觉，所以只建议在那些光源无法被苦无摧毁的特殊场合使用。

敌人的三种状态

游戏中的敌人拥有三种状态，分别是警觉、警戒和战斗状态。前两个状态有点类似，但又有着不同之处，敌人处于警觉状态一般是受到了声响干扰或在较远距离察觉到了主角的身影，这时敌人并不确认自己看到或听到的是什么，所以只是单纯地前往用黄色圆圈标示的可疑地点查看，并且会举起武器照射前方，在到达可疑地点时敌人会照射上方或下方，期间只要主角隐藏好身影不被灯光照射，一段时间后敌人会解除警觉状态并回到自己原本的行动规律当中。而警戒则是敌人已经察觉到主角的存在，但还没有锁定主角的位置，此时敌人会用特殊的规律行动，一直保持举起枪械照射前方并快速移动，还不时会挥动枪械照射上下方。这种状态不会解除，并且会增加玩家潜行的难度，所以玩家最好不要令敌人进入这种状态，而在某些特殊场合，敌人会自动进入这种状态，此时玩家就要小心了。无论是警觉还是警戒状态的敌人只要近距离目击到主角的身影便会立刻进入战斗状态，此时就算主角躲入阴影或隐藏处也会无法隐藏行踪，只能选择立刻远离战场或用拳脚攻击打倒敌人。

嗅觉与夜视

前文提过，一般敌人在黑暗中的视野范围只有大约一个人左右的距离，就连强大的盾牌守卫和精英守卫也一样，但是也有部分敌人拥有较为特殊的警戒距离，最早遇见的这类敌人是狼犬，它们拥有一个半弧形的嗅觉范围，主角在进入这个范围内后，狼犬便会进入警觉状态，如果玩家操纵主角及时离开，则不会引发警戒。除此以外，后期游戏中还会出现带有夜视镜和毒气面具的敌人，他们拥有夜视能力，视线范围比起一般守卫要更宽广，而且就算被烟雾弹或毒气弹浓罩也不会被遮蔽视线。在最后几关甚至会出现一些高科技忍者，本身带有夜视能力，身周拥有感应场，而且能够像是主角般地移动，利用许多暗道，对付起来非常麻烦。



评价与奖励

玩家完成每个关卡都会进入评价画面，依据玩家在关卡中的表现，可以获得最高为三星的评价，每一关对于达到三星所需要的分数要求都不一样，除了玩家在关卡中依靠各种行为获得的分数外，还会有五个额外的奖励项目，分别是完成关卡（LEVEL COMPLETE），不被察觉奖励（UNDETECTED BONUS），引开敌人奖励（DISTRACTED BOUNS），不引发警报（NO ALARMS RAISED）和不杀死敌人（NO ENEMIES KILLED）。玩家在关卡中的攻略方式会影响最终得分，能否完成三个奖牌的要求和找到三个隐藏的卷轴也是得分点，除此以外，记得收集关卡中遇到的古物（Artifact），也会有额外的分数奖励。除了分数外，完成关卡还会获得名为荣耀点（HONOR）的奖励，用于升级角色的能力，每关最高可以获得九个荣耀点，其中三个来源于关卡评价，每得到一星奖励一个荣耀点，还有三个来自于收集卷轴，收集一个卷轴奖励一个荣耀点，最后则是完成奖牌的要求后会奖励荣耀，每完成一个奖牌可以获得一个荣耀点。

升级



获得足够的荣耀点后，玩家可以在关卡中的旗帜处升级并更换自己身上的装束和忍具，其中升级分为三个类型，分别是技艺（TECHNIQUES），干扰忍具（DISTRACTION

ITEMS）和致命忍具（ATTACK ITEMS)，技艺影响的是主角本身的能力，主要内容包含了各种特殊状态下的暗杀能力和一些特殊的操作。干扰忍具有四种，都是用于引开敌人或隐藏主角的行踪。致命忍具有四种，对于敌人有致命效果，是主角除了暗杀和击倒敌人后发动追击外的惟一杀敌方式。

技艺

技艺名称	效果
Hangman's Hymn	主角在立足点上悬挂时能够暗杀敌人
Emperor's Abyss	主角能够暗杀位于上方或下方平台的敌人
Twilight Gate	主角能够暗杀靠近门另一边的敌人
Bat's Prey	主角在攀爬墙壁和天花板时能够暗杀附近的敌人
A Brief Shadow	主角在进入躲藏处后仍然可以暗杀敌人
Bloody Whisper	主角能够安静地暗杀一个被眩晕的敌人
Rising Snake	推动摇杆向上并按下 X 键可以让主角发动一次能够浮空敌人的攻击
Slide Kick	奔跑中按下 X 键可以让主角发动一次飞踢，直接击倒敌人
Superior Lockpicks	主角能够以更快的速度开锁
Grim Harbinger	主角能够在拖动敌人尸体时按 RB 键把敌人尸体挂在立足点上
Softened Cloth Tabi	主角奔跑时产生的声响范围变小
Parachute Cloth	主角在高空跳下时能够长按 A 键滑翔
Armored Sleeves	主角能够承受更高的伤害
Reinforced Cloth	主角的伤害承受能力进一步加强

干扰忍具

忍具名称	效果
Noise Maker	投出后制造一定范围的声响，吸引敌人注意力
Noise Maker Upgrade	投出后玩家可以随时按 Y 键引爆忍具制造声响
Smoke Bomb	投出后产生一团阻碍激光、红外线和敌人视线的烟雾
Smoke Bomb Upgrade	烟雾附带毒性，能够令敌人眩晕，但对佩戴防毒面具的敌人无效
Distraction Flare	产生闪光吸引敌人注意力，并让拥有夜视能力的敌人眩晕
Distraction Flare Upgrade	投出后玩家可以随时按 Y 键引爆忍具制造闪光
Cardboard Box	主角用旧箱子覆盖身体，静止时视为处于藏身处中，不会被发现
Cardboard Box Upgrade	主角藏身在箱子中时能够发动暗杀

致命忍具

忍具名称	效果
Spike Mine	投掷一个陷阱，落地后展开，任何踩上的敌人会被立刻击杀
Spike Mine Upgrade	陷阱落地时不会产生声响
Hisomu Terror Dart	投掷一个带毒的苦无，被击中的敌人会陷入恐慌状态，胡乱开枪
Hisomu Terror Dart Upgrade	加强毒性，令被苦无击中的敌人自杀
Caltrops	投掷一簇尖刺，令踏上的敌人进入倒地状态
Ravenous Insects	投掷一群毒虫，立刻杀死一个敌人或立刻吞噬一个敌人的尸体

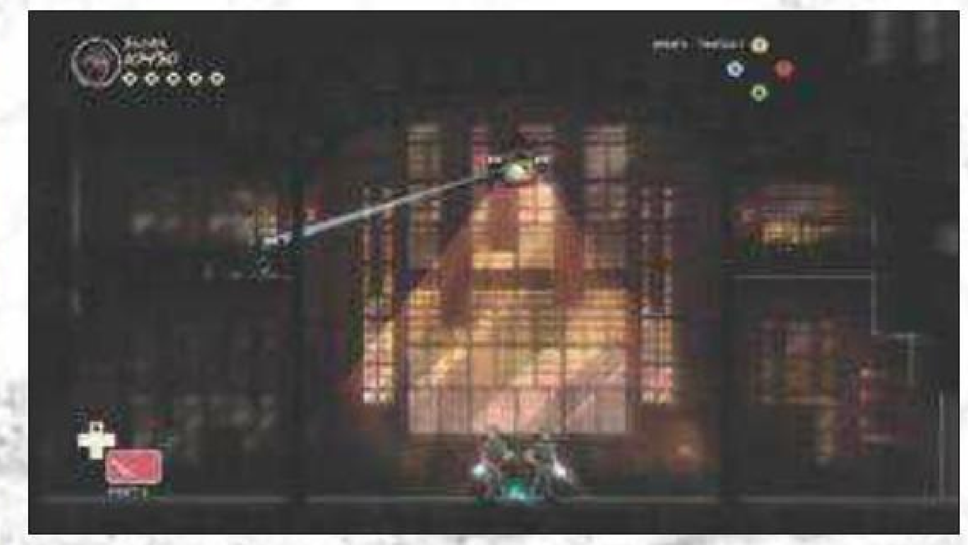
成就列表

名称	点数	条件
Hisomu's Heir	5	杀死一个守卫（Guard）
Awakened	10	通过第一关
The Mercenary	20	通过第五关
Karajan's Fate	20	通过第九关
Escape	20	通过第十一关
Fated	40	通过第十二关
True Ninja	50	使用 NEW GAME+ 开始游戏并通关
Descendent of Iga	15	每一关都获得三星评价
Perfection	15	获得每一关的所有印章
Haiku	15	获得每一关的所有卷轴
Marked	15	获得所有能力升级（Upgrade）
Mercy	10	不杀任何敌人通过一个关卡
Masterful	10	不被任何人察觉地通过一个关卡
Ghost	20	不杀任何敌人并不被任何人察觉地通过一个关卡
Of The Mind	10	完成所有挑战房间
Oni	10	累计恐吓十个守卫
Manipulator	5	累计使用忍具引开二十五个守卫
Trickster	5	累计使用环境物品引开二十五个守卫
Stealth Assassin	5	累计发动二十五次无声暗杀
Crimson Haiku	10	在一个关卡中使用五次不同的暗杀手法
Inner Heaven	5	藏身在盒子中暗杀一个守卫
The Dark Project	10	在一个关卡中获得不被察觉（Undetected）奖励十次
Things Better Left Unseen	10	通过投掷一个守卫的尸体来恐吓另一个守卫
Tactical Espionage Action	5	在一次专注状态中投掷三种不同的忍具
No One Lives Forever	10	令一个精英守卫（Elite Guard）陷入眩晕后将他暗杀
Deadly Shadows	10	藏身在垃圾箱中暗杀一个守卫
The Worst Allies	10	引诱一个守卫枪杀另一个守卫
Unstable Footing	10	通过投掷一个守卫的尸体来恐吓另一个守卫，导致该守卫失足掉落死亡
Gallows	10	累计使用因为悬吊暗杀而死去的守卫尸体恐吓其他守卫五次
Snare	10	通过守卫的尸体来引诱另一个守卫并将其暗杀

成就难点详解

True Ninja

第一次游戏通关后，使用NEW GAME+开始游戏并通关就可以获得此成就。NEW GAME+中许多有用的提示都会消失，其中最麻烦的是玩家不能再看到敌人的视野范围，这在对付前期的守卫时不算太麻烦，但在后期对付有夜视能力的士兵和高科技忍者时会非常麻烦。另外一个限制是主角的视野范围变窄，能够看到的范围非常有限，玩家只能改用忍者感应来观察敌人的位置。不过NEW GAME+中敌人的配置是不变的，如果玩家对于关卡的流程足够熟悉，这些限制应该都不会对玩家通关构成困难。最后，建议玩家在第一次游戏当中完成所有其他成就，再进行NEW GAME+，只以通关为前提的情况下，NEW GAME+玩起来会容易很多。



Descendent of Iga

要获得所有关卡的三星评价方法很多，这里建议玩家专注一种攻关方式来获取最大收益，个人建议用全杀敌方式，而且不放过每一个隐藏尸体的机会，成功的暗杀可以获得400分，隐藏尸体追加250分，每一个敌人都可以提供650分或以上的得分，而且杀死敌人后被发现的风险降低，可以保证获得不被察觉奖励和不引发警报奖励。相比起来，不杀人纯潜入打法比较耗时而且难度较高，但是好处是可以顺便完成“Mercy”、“Masterful”和“Ghost”成就。



Perfection

每一关的奖章要求都不一样，因为篇幅的关系本次特快无法刊载，这里只说明一个基本原理。首先，奖章的要求中有不少是与“Mercy”、“Masterful”和“Ghost”冲突的，所以玩家最好实在第一次游戏过程中达成，因为一来第一次游戏过程中有许多有用提示尚未关闭，主角的视野范围受限也不严重，可以更方便地达成目标，而且因为奖章关系到荣耀点的获取，为了能够在NEW GAME+中继承更多的能力，所以在第一次游戏中完成所有奖章是更好的选择。注意，某些奖章需要玩家拥有特定的升级能力后才可以达成，这一类奖章如果玩家没有获得相应的升级，可以留待通关前统一回头选关重打来完成。



Mercy

游戏前期玩家就会获得一件名为“Path of Silence”的服装，这件服装拥有完全符合本成就要求的一切条件，装备了该服装后，玩家无法发动暗杀，但获得的优势是可以装备两个不同的干扰忍具，而且在奔跑时不会发出声响，前者带来的便利只是应对不同敌人的方式增多，而后者带来的便利非常大，除了能够保证通关速度外，奔跑时跳跃能够跳更远，在许多被敌人交叉巡逻的地方，只有依靠无声奔跑带来的高速移动能力才可以轻松过关。

Masterful

不被察觉的定义是敌人经过主角身旁，却没有察觉到主角的存在，此时敌人头上会弹出一个不被察觉的奖励。而如果玩家只是操纵主角通过地形绕过了某个敌人，则不会获得这个奖励。但无论是不被察觉还是绕过敌人，只要在完成关卡前主角没有被任何敌人察觉就可以获得不被察觉评价，通过关卡后就可以得到本成就。就算玩家在攻关中被目击了也没关系，立刻读取上一个检查点就可以重新来过。

Oni



恐吓守卫的方法非常多，最简单的就是杀死一个守卫，然后把尸体投掷到另外一个守卫眼前，对方会被吓得倒退然后在地上翻滚，此时记得在守卫背后埋伏好暗杀掉对方，避免引发警报。使用致命忍具中的Spike Mine杀死敌人也可以令其他目击的敌人陷入恐慌，Hisomu Terror Dart则直接可以令敌人进入恐慌状态。环境物品中的吊灯砸死敌人后也可以令其他敌人陷入恐慌，所以要达成累计10个目标。

Trickster

环境物品指的是环境中那些可以被触发或破坏，然后产生声响来吸引敌人注意力的物品，最早期的例子就是灯，用飞镖破坏灯泡就会吸引到敌人的注意力。后期这一类物品增多，加上用这种方式引开敌人是玩家最常用的手段之一，算是一个比较容易自然解开的成就，但为了避免某些走暴力暗杀路线的玩家拿到不，这里还是要提一下，请多多利用环境物品提高攻关效率。



Crimson Haiku

最好在游戏后期达成，因为当时玩家肯定已经拥有足够的升级点获得所有暗杀技巧，当然实际上在前期也可以，只要优先点出Hangman's Hymn、Emperor's Abyss、Twilight Gate和Bat's Prey，加上主角本身的默认暗杀技巧，就可凑够五种暗杀方式，只要在一个关卡中全数使用即可。

Inner Heaven

需要致命忍具Cardboard Box Upgrade，之后只要使用箱子，并且在一个敌人经过时发动暗杀即可，但要记得暗杀完成后敌人的尸体被藏进箱子中，主角自己会处于普通状态，如果暗杀的位置有灯光，最好立刻躲开或摧毁光源。

Tactical Espionage Action

忍具除了干扰忍具和致命忍具，连数量无限的飞镖也计算在内，在得到三种类型的忍具后就可以立刻获得。

No One Lives Forever



精英守卫无法直接暗杀，但他们无法抵抗升级后的毒气烟雾弹，用这个忍具将他们晕迷后就可以暗杀掉。

Deadly Shadows

需要技艺“A Brief Shadow”，之后找到一个垃圾箱，藏身其中引诱守卫经过，暗杀掉即可。

The Worst Allies

这成就听起来比较复杂，但实际上极其简单，Hisomu Terror Dart附带的毒素可以令守卫立刻发疯，并朝着这个忍具飞来的方向胡乱开枪，遇到那些两人一组巡逻的守卫，对位置靠后的一个使用就可令其误杀前方的队友解开成就。之后记得把发疯的守卫也解决掉。

Unstable Footing



另一个听起来很麻烦的成就，实际上只要杀死一个敌人，然后找到一个站在栏杆附近的守卫，把尸体投掷到他身上，对方就会因为恐惧而后退，然后摔死。



限界突破

那是 JRPG 的黄金年代，CD-ROM 的崛起将 RPG 的表现力提升到前所未有的高度。在游戏容量限制得以解放的同时，游戏开发者的创造力也被放开，巨大的世界、精美的场景、华丽的 CG……图像与音乐的飞跃式发展让 RPG 成为一种最具震撼力的游戏类型。作为这一时代的标志，《最终幻想 VII》的诞生吸引了全世界的目光，它不仅代表了那个时代的最高游戏制作水准，更代表了 JRPG 的顶点。Square Enix 社长和田洋一承认，SE 至今无法做出超越《最终幻想 VII》的游戏。它在 15 年前日本游戏产业最鼎盛之时诞生，此后虽然业界的技术在进步，但整个行业却在走下坡路，以 SE 为首的日厂们逐渐丧失了打造那种史诗级 JRPG 的实力。再也没有哪款游戏能让我们像当年初见《最终幻想 VII》那样彻底拜服……

文 藤曦　编 星夜　美编 心の永恒

《最终幻想 VII》的 15 年史诗

特别企划 SPECIAL FEATURE

从侦探故事到魔女战争

1994 年，《最终幻想 VI》发售后，坂口博信开始构思下一款《最终幻想》。当时是打算继续在 SFC 上推出一个 2D 的《最终幻想》，故事准备设定于 1999 年的纽约，以世纪末日为背景。后来据野村哲也回忆，当时坂口博信的剧本读起来就像一部侦探小说，第一部讲述一名热血型角色“大侦探乔伊”追踪主角……因为与“《FF》系列”的特点格格不入，该剧本构想不久就被放弃了。当时 Square 正在任天堂的撮合下与 Enix 联手制作“幻之 RPG 巨作”《超时空之钥》，该作的制作规模不断扩大，坂口博信的得力助手北濑佳范等人都被抽调去帮忙，《最终幻想 VII》的开发工作只能暂停，初期构思的一些想法也被移到了《超时空之钥》。而纽约的背景设定后来被转到了原创新作《寄生前夜》，关于“魔女战争”的故事构想则变成了《最终幻想 VIII》。

《最终幻想 VII》开发工作的再次启动是在 1995 年底。坂口博信再次亲自架构了基本剧情背景，故事围绕一座永远笼罩于黑暗之中的大都会——米德加尔！与系列所熟悉的主题一样，游戏讲述叛军对抗某个早已腐朽不堪的统治阶级。玩家的最终目标是摧毁米德加尔。

这一切随着北濑佳范的加入而改变。作为《最终幻想 V》和《最终幻想 VI》的编剧，北濑佳范对于大规模架空世界的驾驭能力获得坂口博信的赞赏。他与同事野岛一成一起将坂口博信的设定方案进行拓展，逐渐将其变成了一个完全不同的故事——雪崩组织、神罗、克劳德、萨菲罗斯等成为了剧本的核心。至于野岛一成加入到开发团队的原因，是因其为《海格力斯的荣光 III 诸神的沉默》创作了充满悬疑推理色彩的 RPG 剧本，开发团队希望有那样的震撼性，就把野岛一成拉了过来。而且野岛一成擅长统筹，能够将同事们所提的各种点子巧妙地融入到情节中。Square 内部有一个开发专用的服务器，所有开发人员都将资料、造型设定等上传其中，野岛一成的工作就是从这些纷繁芜杂的构想中去粗取精，并贯穿于剧本中。

基本的游戏系统并不打算大改，从《最终幻想 IV》开始确立的 ATB 系统继续得以保持。当然创新也是必不可少的，所谓的“限界突破”系统是由北濑佳范提出，希望带给玩家一发逆转的爽快感。“限界突破”的积累与使用将成为决定胜负的战略关键。过去主要关心剧情层面的坂口博信，这次主要将精力放在战斗部分，作为游戏核心的秘石系统就是由坂口博信提出。野村哲也原本提议将此系统命名为“球体”，也有其他开发人员绞尽脑汁地想取个更酷的名字，而坂口博信希望是“小学生也能很容易产生共鸣的响亮名称”，于是就改名为秘石。

在多年的中世纪城堡、月球之旅后，《最终幻想 VI》从纯粹的幻想设定转为更具未来感的世界观背景。延续这一趋势，美术总监直良有佑绘制了黑暗、色彩单调的工业化城市，巨大的魔晄反应堆支持着整个城市的能源需求。坂口博信让系列御用画师天野喜孝尽快绘制本作的世界观印象插画以及人设图，但当时天野喜孝正忙于在纽约和法国办画展，无法在坂口博信要求的时间内完成工作。所以坂口博信只能让自己的美工先顶上，原本负责配角和怪物们设定的年轻画师野村哲也也由此迎来了出头之日。根据 Square 的传统，公司的任何人都可以提交



▲克劳德发动限界突破。



▲《最终幻想 VII》宣告了 RPG 战斗华丽时代的到来。

花絮｜艾莉丝的声优坂本真绫与扎克的声优铃村健一于2011年8月8日完婚，消息传出，网友纷纷感叹：我又相信爱情了！

关于《最终幻想》的企划，当时其他人交的都是用电脑打出来的企划书，而野村哲也则是别出心裁地提交了手绘企划书，利用自己的美术天赋，企划书里图文并茂，坂口博信看后留下了深刻印象。终于在某一天，他把野村哲也叫到办公室里，对他说："就由你来画角色好了。"



这是野村哲也首次担任组长，他自然要为之拼尽全力。按照游戏的背景设定，"黑暗"是一个重要主题。野村哲也最初设计的克劳德是一个身材瘦削的黑发少年，同事们看后都觉得"不够英雄气概"。于是野村哲也进行了修改，首先是将头发改成了《龙珠》风格的金色尖刺状，手持一把硕大无比的大刀，立刻使其显得英姿飒爽。至于克劳德的真实身分，原本只是含糊地定义为"克劳德本身的存在会从充满谜团变为最后的真相大白"，具体的情节发展都交给了野岛一成。而巴瑞特原本有一双健全的手，武器是弓箭状的弩枪，也是出于更具英雄气概的理由而变成了后来的形象。卖花少女艾莉丝是后来才加入的角色，理由是需要更柔美的女性角色缓和游戏的基调。不过坂口博信与北濑佳范还是认为角色阵容有些单薄。于是野村哲也又添加了一批角色。蒂法的加入是为了让克劳德的感情世界更丰富，野村哲也对其裙子的长度与颜色非常执着，非要与艾莉丝的粉红长裙形成鲜明对比，于是将她的裙子越缩越短，缩到最后就变成了紧身小短裤。从二代开始从不缺席的西德船长变成了一个满嘴脏话的重度烟民。炎兽赤红十三融入了美洲土著的特点，身上带有神秘的纹身图案，尾巴上的火焰是为了让他有更丰富的色彩。猫怪与尤菲的加入是为了给游戏添加一些可爱的要素。最后，文森特的身分背景经过多次改变，从恐怖研究员到侦探，再到化学家，最后变成被进行了人体改造的不死人。因为升职而激情燃烧的野村哲也还将系列标志性的陆行鸟进行了改造，并且参与了召唤兽和限界突破的动作，连剧情方面都插了一脚，是本作制作过程中最活跃的开发者。他甚至还参与了游戏的宣传工作，因其与开发团队密切配合，所以在宣传上能提供许多宝贵意见，就连今后可能推出的相关玩具模型，他都提前一并画好了设定草图。



▲教堂里与艾莉丝相遇的经典场面。

据北濑佳范所说，对于《最终幻想 VII》的游戏画面，原本有两大方案。一种是点阵图的角色在全3D的场景中移动，就像后来的《异度装甲》和《勇者斗恶龙 VII》一样。还有一种就是全3D的人物在CG贴图的场景中移动，其灵感来自《鬼屋魔影》。北濑佳范看到这款用静态CG做出电影镜头感的游戏后，心想："如果用这样的方式套用到RPG上，将舞台换成庞大的世界地图，应该会诞生全新形态的伟大作品。"

因为PS的多边形处理能力有限，如果人物与场景都3D化，将毫无画面的精美度可言。最初Square比较倾向于第一种方案，因为可以做出更加活灵活现的人物形象。但这样一来，游戏的场景就变得惨不忍睹，而且无法像3D多边形人物那样有丰富的全身动作。决定采用第二种方案后，直良有佑等设计师们强烈反对。最后他们还是不得不接受现实，只有恶补3D图像的制作技术，还有不少制作人员因无法适应3D新时代而离职。对此，野村哲也笑道："因为我本来就是负责点阵图绘制工作，当时的第一念头就是'以后不用点阵图的话，自己是不是要失业了？'"此后野村哲也进修了CG绘图方面的课程，不过学的不是3D建模，而是设计与演出部分。

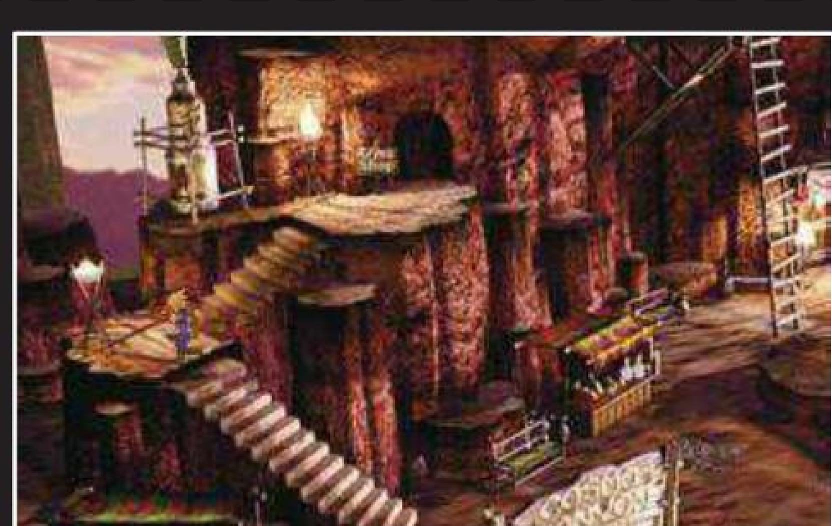
克劳德 | Cloud Strife



克劳德与巴瑞特、艾莉丝是坂口博信最初确定的三名主要角色，游戏原案中也只有这三名角色可以操作。在最初的剧本原案中，克劳德是受到萨菲罗斯掌控的角色。萨菲罗斯在尼泊尔海姆跌落魔晄反应堆而死，他的强烈意念附着在克劳德体内，而克劳德的所谓记忆只是萨菲罗斯意识附体之后创造出来的假象。克劳德原本的职业设定为"狂战士"，刻有"一刀两断"的大刀在原本的设定图中要小得多，后来随着克劳德设定方案的改变而变大。野村哲也戏称之为"大菜刀"。本来这把刀是通过磁铁吸附在克劳德的背上，还带有一条小链条。在1996年的体验版中，克劳德的菜单肖像是其年少时的形象，也就是最终游戏里尼泊尔海姆事件发生时期的形象。游戏发售前的杂志前瞻中大多为这一年少版的克劳德。

《最终幻想 VII》补完计划后，因为画面走向写实化，克劳德的形象也发生了很大的变化，代表了野村哲也在新世纪的人设风格。这一设定方案是在放弃了其他7套方案之后得出的最终成果。至于克劳德的名字，野村哲也表示"Cloud"与"Strife"分别有"乌云密布"和"冲突"之意，反映了他动荡的一生。而扎克的姓氏"Fair"有"天气晴朗"之意，反映其相对平静快乐的生活。









花絮｜在《寄生前夜2》中，阿雅进到一个实验室，为了修复感染病毒的电脑，她在一本名为《艾莉丝》的杂志里找到了名为"克劳德"的杀毒软件。

改变业界局势的划时代作品

与动画电影大师宫崎骏一样，坂口博信很热衷于探讨生态主题。他对本作世界观背景的基本构想是：人类从星球不断榨取的能源其实就是星球的生命之力，过度开采的最终结果是星球寿命的枯竭。在游戏开发中途，坂口博信的母亲不幸逝世。怀念母亲的坂口博信于是构思了这样一个故事设定：人的死不代表其永远消失，而是会以另外一种形态存在于人们的身边。北濑佳范就是根据这一构想，提出了生命之源的概念，这不仅强化了游戏的核心故事基础，也为全新的战斗系统提供了理论依据。

当游戏设定上的方方面面拼接起来的同时，一段长期的友好合作关系正在分崩离析。

在1996年之前，没有人怀疑《最终幻想VII》将会在任天堂的主机上发售。坂口博信也坚信下一轮主机大战的胜者仍将是任天堂。早这个从2D转向3D的时代变迁之中，Square将全部赌注都押在《最终幻想VII》身上。游戏开发团队成员很快突破百人，简陋的RPG地图变成了全3D的巨大世界地图。二头身的人物点阵图变成多边形建模构筑的3D人物。120多名美工和程序员使用当时最前沿的Softimage 3D和PowerAnimator软件进行制作。游戏的开发规模已经膨胀到让北濑佳范感到心惊胆颤的地步，他知道Square正在创造历史。为了创造一部划时代的作品，整个开发团队都拼尽全力，北濑佳范本人每天工作到凌晨三点之后才会回家，他的下属们也不得不跟着加班到深夜。



▲ N64的《最终幻想VI》技术演示DEMO轰动一时。



在《最终幻想VII》的开发工作全面铺开之前，Square曾进行了一次实验：他们用Silicon Graphics公司的“黑玛瑙”工作站制作了一个技术演示DEMO《最终幻想SGI》，将《最终幻想VI》的角色制作为3D模型，将原本简单的战斗场面以3D化大魄力还原。这段DEMO对外公布之后获得人们的连连赞叹，但Square的开发者却发现这一段小小的演示DEMO已经超越了当时SFC的最大卡带容量。

当任天堂宣布Ultra64（N64的开发代号名）将采用卡带媒体时，野心膨胀的Square就像被旧主子从背后捅了一刀。《最终幻想VII》所规划的规模根本不可能装进最大容量仅64MB的卡带里，就算容量是其十倍以上的CD-ROM光碟也要好几张才能装得进去。而根据当时飙涨的卡带生产成本行情，同样是生产一套游戏，卡带的成本至少比CD-ROM高5000日元，《最终幻想VII》至少要动用20张卡带……对于N64采用卡带媒体的决定，整个业界都感到失望，而Square不止是失望，更对任天堂感到忍无可忍。过去坂口博信与北濑佳范长期备受容量煎熬，不得不大量删减内容才能装进卡带中。RPG作为一种内容含量最大的游戏类型，最需要有大容量的存储媒介。任天堂没有征求第三方的意见，固执己见地采取卡带媒介，是一种无视第三方利益的行为，这也是其多年来的

艾莉丝 | Aerith Gainsborough



由北濑佳范和坂口博信授意、野村哲也设计的角色，在其设计方案中，也受到了天野喜孝设定图的影响。她的长裙与淑女感觉是为了与蒂法形成鲜明对比而设计的，包括其绿色的眼睛也是为了形成反差。在原先的设计资料中，用于创造SOLDIER的并非杰诺瓦，而是艾莉丝母亲依法娜的DNA。而艾莉丝的性格原本是活泼型，只不过在男性面前就有点呆头呆脑。原本其所设定的职业是地占师，虽然后来取消了职业系统，她的限界突破技仍然是从大地汲取力量。至于她的名字，因为读音和拼写都与“earth”相似，表明了她与星球的联系。她的姓氏Gainsborough是伦敦西北部15英里林肯郡的一个小镇，也是一位法国歌手的姓氏。

在原剧本中，编剧曾考虑让艾莉丝和萨菲罗斯之间产生一段恋情：萨菲罗斯曾向艾莉丝买了一束花，艾莉丝就这样爱上了萨菲罗斯。后来克劳德为了不让艾莉丝伤心，一直隐瞒着萨菲罗斯是大反派的事实。编剧也曾考虑让萨菲罗斯和艾莉丝成为兄妹，两人相似的发型就是出于此目的。无论如何，艾莉丝注定是一个为营造死亡悲情而塑造的角色。野村哲也曾在《EGM》杂志采访时说：“我们在初期概念阶段就知道一定要有一个角色死去，当时只有三个选择，克劳德是主角所以不能死，我们在巴瑞特和艾莉丝之间摇摆了很久，最后还是决定牺牲艾莉丝。过去的《FF》中总有类似于巴瑞特那样的硬汉牺牲，而我认为死亡应该是突如其来的，艾莉丝的死会显得更真实。后来大家都对艾莉丝的死痛惜不已，这就说明她是一个成功的角色。如果大家轻易就接受了她的死，那就不是一个成功的角色了。”



花絮 北濑佳范的大儿子就在《最终幻想VII》开发工作结束6天之后降生，能够赶上老婆生产让他觉得很幸运，但是之后却被他妻子挖苦说“干脆生的时候再过来好了”。



一贯作风。因为任天堂自己的游戏以《马里奥》等动作类为主，对容量的要求不高，反而在数据读取速度方面需要更高的保障，这是任天堂选择卡带而放弃 CD-ROM 的主要原因。但是对于 RPG 厂商来说，这就像把他们绑住四肢然后扔进海里，他们完全无法施展实力，继续坚守任天堂的结果只能是将自己害死。

1996 年 1 月 12 日，Square 大张旗鼓地召开新闻发布会，正式宣布《最终幻想 VII》将会是 PS 独占游戏。随后任天堂股价一路急跌,一度跌破了 1 万日元的心理关口。

在山内溥的字典中，第三方与任天堂之间永远只有“服从”或者“背叛”的关系，而没有“伙伴”的概念。山内溥永远居高临下、盛气凌人地指挥着第三方，二者之间是主仆关系，而非平等合作关系。第三方若不服从任天堂，就是背叛，将遭到任天堂的严厉惩罚。过去 Namco、Hudson 等第三方都因为存有异心而遭到任天堂的报复，Square 也曾因为帮助 SCE 开发了《妖精战士》而遭到任天堂的刁难。《最终幻想 VII》登陆 PS 的消息公布之后，山内溥的盛怒可想而知，他在公开场合发表了对 Square 的封杀令，表示今后“《最终幻想》系列”永远别想在任天堂的主机上销售。同时任天堂抛掉了手头上持有的 Square 全部股份，试图造成其股价暴跌。颐指气使惯了的山内溥本以为这种强势姿态可以起到杀鸡儆猴的作用，其他第三方将会迫于任天堂的淫威而不敢追随 Square 而去。过去 Namco 也曾一度转投世嘉，结果差点被取消 FC 游戏制作授权，后来不得不灰溜溜地祈求任天堂原谅。但是山内溥错估了当时的形势，其报复行为不仅没有震慑住第三方，反而让他们纷纷叛逃。Square 也抛掉了手上的全部任天堂股票，并与之断绝一切财务关系。原计划在任天堂主机上推出的游戏全部转到 PS。Square 已是孤注一掷，如果 PS 失败，Square 恐怕也会灰飞烟灭。而 PS 能否称霸，《最终幻想 VII》将起到关键作用。

为确保《最终幻想 VII》的成功，Square 将游戏的规模进一步扩大。滑雪游戏、陆行鸟育成、陆行鸟赛跑等迷你游戏加入其中，过场 CG 动画的长度增加到 40 多分钟。Square 在游戏制作过程中大胆进行了许多全新的技术创新，比如“在 CG 动画播放过程中实时操作角色”就是 Square 引以为傲的独家技术。坂口博信不想让实际游戏画面与 CG 动画差别太多而显得过于突兀，所以就提出了“让影像与实际游戏平稳对接”的要求。游戏的开场部分就是按照这一要求制作的。先是从全景镜头慢慢拉近，接着克劳德从列车跃下，影像停下来的时候，与变成静态 CG 的背景保持了一致的位置。动画与实际游戏就这样顺利过渡。这些片段都是由北濑佳范亲自负责制作的。北濑佳范说：“这是我们的第一个 3D 游戏，正因为不知道极限在哪里，所以才能想出这么破天荒的做法。”

游戏的制作预算也是水涨船高，一路提



萨菲罗斯 | Sephiroth

作为史上最具魅力的反派角色之一，说萨菲罗斯是《FF》历史上的头号反派也不为过。将追寻萨菲罗斯足迹作为游戏的主要线索，这是野村哲也提供的剧情构思。这种情节发展方式在之前的《FF》中从未尝试过，野村哲也认为其便于将各种剧情线索联系起来。在某个被删除的剧情中，玩家所操控的克劳德只不过是萨菲罗斯在尼泊尔海姆事件之后用意念创造出来的幻象，萨菲罗斯可以完全控制克劳德的行动。萨菲罗斯的意念还创造出一支由魔晄能源产生的怪兽军团。

在初期的剧情草稿中，萨菲罗斯是一个被魔晄能源之力唤醒体内杰诺瓦元素的男人，其本性极为凶残，有强烈的杀戮与毁灭欲，同时又极为自负而冷静。没有人知道萨菲罗斯的真正实力，他在与克劳德的最终决战中也没有用到自己的全部实力。用北濑佳范的话说：“萨菲罗斯是极其强大的存在，没有比他更强的存在。”

“Sephiroth”这个名字的起源是中世纪希伯来语，是复数形式，其单数形式是“Sephirah”，含义为“神力的展现”。另一个来源是希伯来圣经中的六翼天使 Seraph。



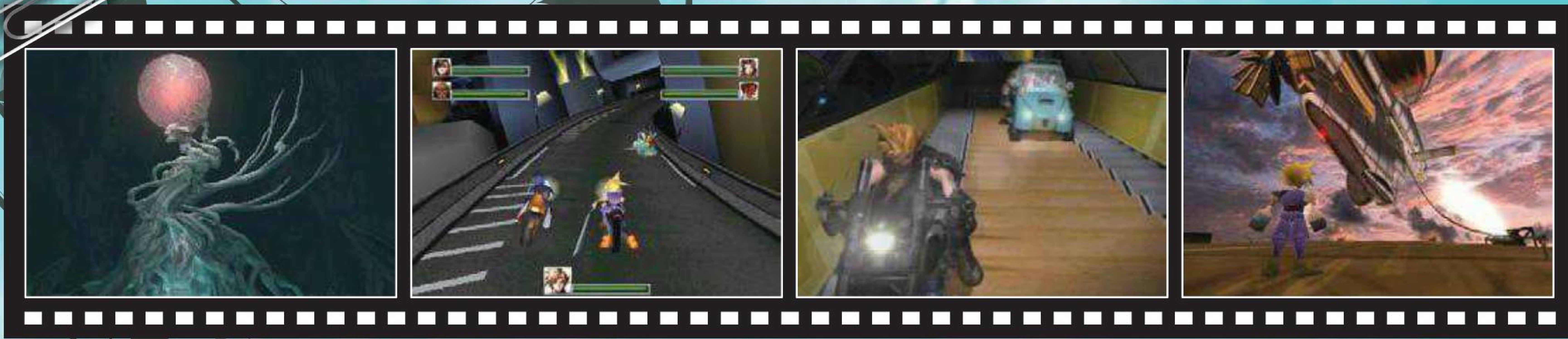
蒂法 | Tifa Lockhart

每一个 JRPG 都离不开一个青梅竹马的朋友，《最终幻想 VII》也不能免俗。在克劳德、艾莉丝、巴瑞特这三名主角确定，并且艾莉丝牺牲的设定已经决定之后，大家都知道至少还要有另外一名女性角色陪伴克劳德走完剩下的路。北濑佳范也很喜欢这种三角恋的关系，并且认为这是《最终幻想》所欠缺的。在原脚本中，本来还安排了克劳德与蒂法关系的进一步发展：在与萨菲罗斯的最终决战前夜，会有一幕暗示克劳德与蒂法已经共度春宵的镜头。但是后来制作组普遍认为这样的安排太“过激”，于是被放弃，变成了一段普通的对话场面。

原本蒂法所扮演的角色是雪崩组织的后援人员，主要提供情报工作，而非前方战斗人员。但是随着蒂法活泼的超短裤形象确立之后，开发团队认为打手的身分更合适。原剧本中有一段被删除的情节：克劳德曾发狂并打伤了蒂法，在她的背上留下了一道永远的伤疤。这段情节后来变成了童年的一起事故。另外一个删除的片段中，玩家会发现蒂法小时候的日记，其中描述了蒂法其他的朋友都很友好，而克劳德却经常打架。

蒂法的名字应该是来自希腊语中的“三位一体”，其姓氏应该就是“Lock Heart”（锁住心扉）的意思，暗指蒂法总是对克劳德隐藏自己的真实情感。虽然艾莉丝对玩家来说更具话题性，但《纽约时报》曾将蒂法称为与劳拉并列的“电脑时代偶像女郎”。

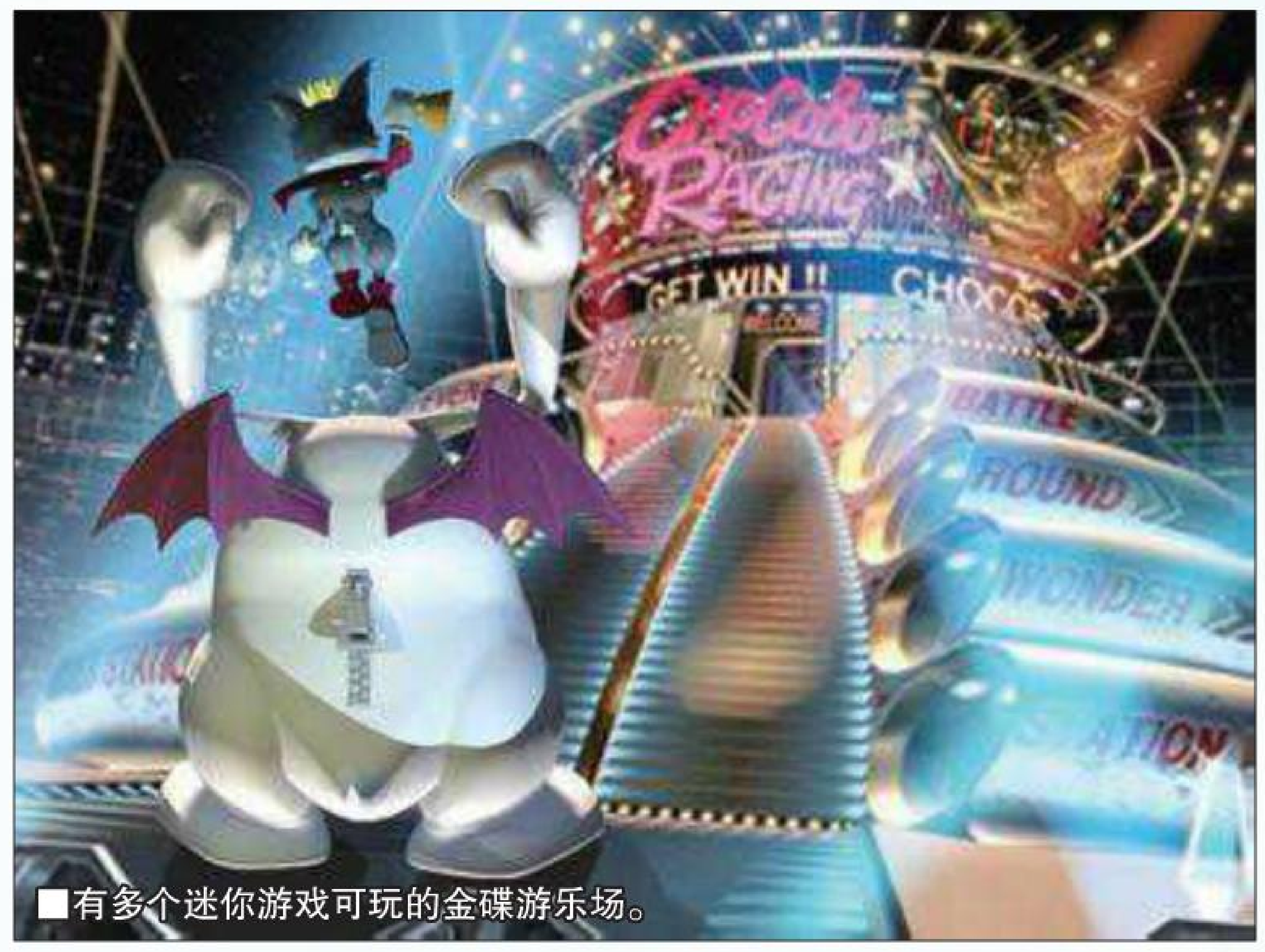
穿帮镜头 | 在萨菲罗斯杀死艾莉丝的著名片段中，萨菲罗斯从顶上降落时明明是赤手空拳，而在下面的镜头中却一直戴着手套。



升到 4500 万美元，这足以使其成为有史以来成本最高的游戏（算上通货膨胀的因素，《最终幻想 VII》的开发成本相当于 2012 年的 6400 万美元）。索尼也对其给予了全力支持，在美国的广告宣传中，索尼承担了大部分广告费，总宣传预算也超过了 4000 万美元。从主流电视台黄金时段的电视广告，到《花花公子》、《滚石》等杂志的平面广告，乃至与百事等公司的合作推广，宣传规模与好莱坞电影大片相当。

玩家首次体验《最终幻想 VII》是在 1996 年 8 月。Square 的首款 PS 游戏《行星格斗（Tobal NO.1）》上市，其最大卖点并非游戏本身，而是一张包含 Square 多款 PS 游戏的体验版光碟，这些游戏包括《最终幻想战略版》、《沙加 开拓者》、《武士道之刃》以及《最终幻想 VII》！一个月后，历史上的首届东京游戏展开幕，《最终幻想 VII》是当届展会的最大亮点。Square 在展会期间特别派发了“Preview Extra”体验光碟，其中有《最终幻想 VII》的初期米德加尔任务 DEMO，当年作为 Ultra 64 演示 DEMO 展出的《最终幻想 SGI》也收录其中。这款划时代的作品，在宣传上也出现了重大变革。它是“《FF》系列”首款开设官方网站的游戏，并且首次使用电脑文档作为宣传素材。游戏的宣传主题是“启动”、“萌芽”，为广告宣传注入了故事性的概念。此外它也是首款通过便利店渠道进行销售的游戏，拓展了市场覆盖面。





■有多个迷你游戏可玩的金碟游乐场。

持续 15 年的不灭魅力



巴瑞特 Barret Wallace

在最初的背景故事设定中，巴瑞特是一个矿工，他的家乡被神罗摧毁。这一背景故事在最后成品中改动不大，不过有一些小小的出入，比如在原剧本中，玛琳是巴瑞特的亲生女儿，他也曾有过一个妻子。巴瑞特与达因的对决发生在神罗与雪崩在某个废墟的激战之中。巴瑞特之名源自德语，意思是“熊一般勇敢”，其姓氏“Wllace”来自法国，是“外地人”的意思。不过本作中巴瑞特这个名字的真正含义是“子弹”，因其在日语中的读音就是“Barret”，游戏发售之前的一些杂志前瞻中就是写着“Bullet”这个名字。

有人将《最终幻想 VII》进行分解之后，发现其中有一些被删去的对话：在神罗总部外，巴瑞特对克劳德说：“这地方你应该很熟了吧？”而克劳德的回答是他第一次到这里，然后巴瑞特说在他的右臂还在的时候克劳德就来过神罗总部。

1997 年 1 月 31 日在 PS 的历史上是重要性仅次于其首发日的大日子，因为在这一天，它终于迎来了决定主机大战胜负的游戏——《最终幻想 VII》在日本首发三日内销量突破 230 万套，PS 主机销量将 N64 和 SS 远远甩在身后。而真正的好戏还在后头。《最终幻想 VII》美版发售三个月前就已经广告满天飞，其中在各大电视台播放的 30 秒钟广告，以及在各大电影院播放的 1 分钟广告令全美为之轰动。数千万美元的广告费开始发挥效力。美国玩家对这款华丽无比的大作期待度达到顶点，全美数千家零售店不得不提前开卖以满足心急如焚的玩家们。美版首周末销量为 33 万套，虽然如今看来不算什么，但在当时已经是创造了新纪



花絮 野岛一成与北濑佳范曾经表示，《最终幻想X》的斯比拉文明是曾在《最终幻想VII》所在星球繁衍生息的先祖。游戏中，神罗也曾提到打算驾驭异界作为能量之源。

录。而且与日本不同的是，美国的游戏大作都是通过长期热卖最终累计到惊人的销量。《最终幻想 VII》在美国的热销势头保持了好几个月，到 1997 年 12 月初已突破百万大关。根据最终统计结果，《最终幻想 VII》累计全球销量为 980 万套，是 Square 空前绝后的最畅销游戏。加上后来通过 PSN 等渠道推出的下载版，《最终幻想 VII》实际销量突破千万，是日本第三方游戏发行商有史以来惟一突破千万销量的游戏！

《最终幻想 VII》是一款在视觉和情感上都令人感动的不朽之作，对于多数欧美玩家来说，更是一个 JRPG 启蒙之作。它掀起了 JRPG 在欧美的短暂高潮，更让 Square 成为“世界之王”。对于一个影响力如此深远的品牌，Square 当然不会轻易放手。就在《最终幻想 VII》发售一年后，Square 推出了 3D 街机格斗游戏《神佑擂台》，以克劳德、萨菲罗斯、蒂法等为主角。本作不仅大受欢迎，1999 年推出的 PS 移植版竟也获得全球逾 80 万套的销售佳绩。

2003 年 4 月 Square 与 Enix 合并之后，延续了 Enix 方面的经营策略，提出“多元化内容”的品牌运作方式，开始彻底挖掘 Square 历史上所积攒的品牌价值。《最终幻想 VII》作为 Square 有史以来最畅销的游戏，成为首当其冲的“挖墓”对象。“《最终幻想 VII》补完计划”就在这样的背景中诞生。

2003 年 9 月的东京游戏展期间，《最终幻想 VII》补完计划首部作品公布——全 CG 电影版《最终幻想 VII 再临之子》以高精度 3D 建模为克劳德、萨菲罗斯等经典角色赋予全新形象。一段删节版的 25 分钟短片在 2004 年威尼斯电影节期间试映，最终零售版在 2005 年 9 月 2 日发售。该片开始于 Square 内部 CG 制作组 Visual Works 制作的一个简短影像，之后野岛一成写了一段大约 20 分钟长的剧本，讲述克劳德接到一个小孩给的字条，写下这张字条的竟是蒂法……

虽然《最终幻想 VII 再临之子》最早公布，但《最终幻想 VII》补完计划的首款上市作品是《危机之前 最终幻想 VII》——一款对应 NTT DoCoMo 的手机游戏。该作于 2004 年 9 月 24 日发售，故事发生在原作的 6 年前，围绕新主角塔克斯。该作分为 24 个小章节推出。游戏推出首日即获得 20 万注册用户，成为当时最畅销的手机游戏。Madhouse 公司为本作制作的宣传短片在玩家中好评如潮，并因此诞生了一部 OVA 版的《最后密令 最终幻想 VII》。这部 25 分钟的 OVA 动画花了 6 个月的时间制作完成，其中因为大量篡改了原作的情节而遭到非议。虽然本片有野村哲也担任监制，但还是被排除在《最终幻想 VII》补完计划之外。

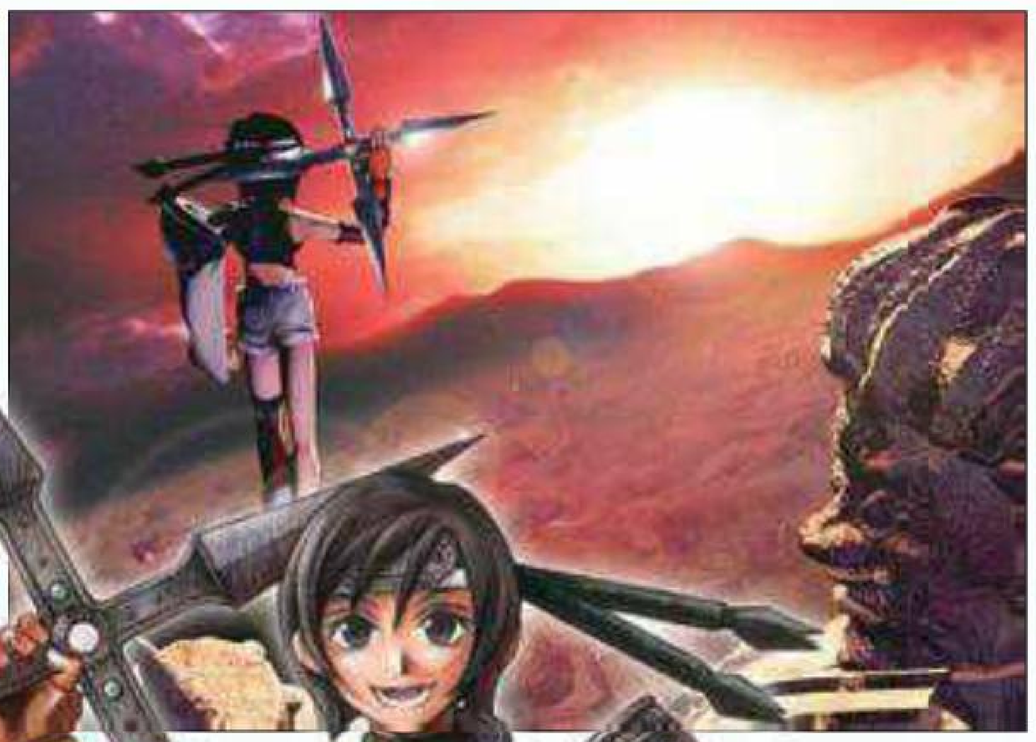
玩家们最关心的还是崭新姿态的《最终幻想 VII 再临之子》。野岛一成想写的是“克劳德、

文森特 —Vincent Valentine



《最终幻想 VII》的角色中，除了萨菲罗斯外，最酷的应该就是文森特了。这位在剧本设定过程中数易其稿的角色，为游戏提供了许多重要的故事背景。在早期的剧本中，文森特是一位专门调查超自然事件的侦探，其中大多数事件是有人装神弄鬼。在最后一个案件中，文森特无意中发现了神罗公司的秘密，他要将其公诸于众，这样就能得到神罗敌对企业的好处。文森特与 Hojo 的关系可以追溯到米德加尔大学时期，当时他们都是医学系的学生，后来一起去了神罗研究所。文森特利用 Hojo 的助手路克雷西亚获得其研究成果，而 Hojo 将路克雷西亚当成了杰诺瓦计划的试验品，文森特试图救出路克雷西亚，结果中招沉睡了 30 年。

当文森特被克劳德一行人唤醒，他对自己已沉睡 30 年的事实一无所知，他只想报复 Hojo，以及找到路克雷西亚的下落。谁也不知道文森特已经被改造，当他变形为怪物时，自己惊恐不已。野岛一成表示，文森特在《最终幻想 VII》中扮演的角色与《最终幻想 X》里的奥隆类似，都是那种看起来沉默寡言，其实很能说的角色。他的形象设计多少融入了一些吸血鬼的影响，黑衣、红披风、惨白的皮肤、在神罗庄园地下室的棺材中醒来、不死的身体特质……他的许多招式也和死亡与怪物有关。而他从棺材中现身的场面在当时实现起来有相当的难度，以至于到了最后不得不开始制作的时候，北濑佳范焦躁地说：“终于到了这个时刻了，大事不妙啊，如果可以的话真想把他整个删了。”

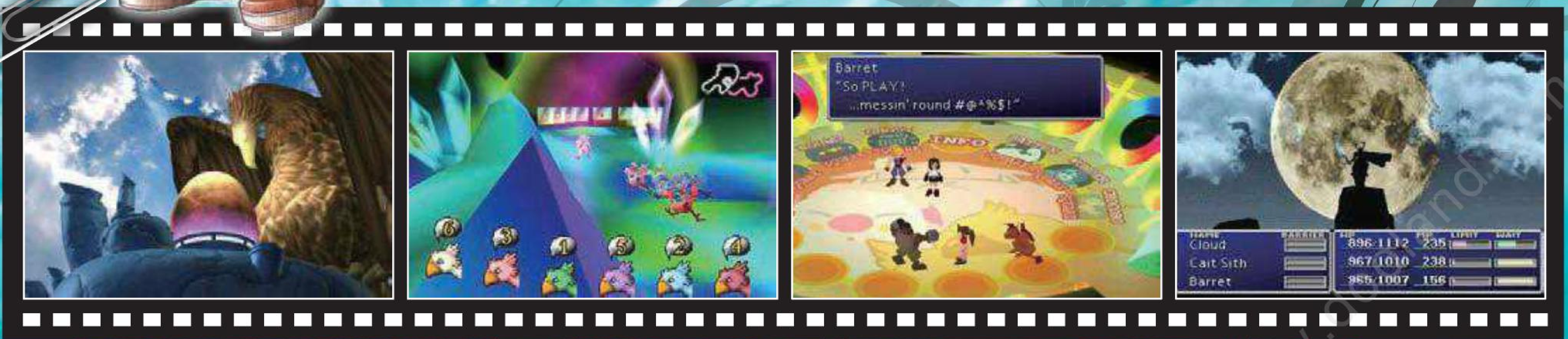


尤菲·如月 —Yuffie Kisaragi



《最终幻想 VII》不得不提的隐藏角色之一，既是忍者又是盗贼，以巨大的手里剑为武器，其家乡是充满中国风的“五台”。在设计原案中，五台是一座围绕某神庙建造起来的小镇，这座庙是由某个以女性为主导的宗教所建，其 89 任教主是一个年仅 15 岁的少女。在五台镇有座“十像山”，神罗公司发现在这座山里埋藏着丰富的魔咣资源，于是试图在那里建造魔咣反应堆，因此爆发了五台战争。

尤菲·如月在原设定中时一个 25 岁的赏金猎人，同时也是前 SOLDIER 成员，一直在追寻克劳德与萨菲罗斯，但她本人也是别人悬赏的对象，在世界各地都可以看到通缉她的海报。在原设定中，神罗为了逼五台就范，采取了经济制裁的方式，对五台的物品课以重税。但五台仍然以旅游观光行业坚持下来，不过也失去了过去的辉煌。



逸话 绝大多数欧洲玩家是从《最终幻想VII》才开始知道“Final Fantasy”这个名字，因此造成了极大的困惑，不断有玩家向游戏店询问哪有卖前面6作，他们都以为还有另外6款游戏讲述克劳德和朋友们的冒险故事。

制作人谈

《最终幻想VII》秘话

首席制作人


北濑佳范

关于剧本创作

“所有谜团水落石出的桥段都仅存在于野岛先生的脑袋中，并未详细罗列于剧本中，所以我们制作组也是在毫不知情的情况下试玩，看到了那些惊人的情节。特别是关于扎克的部分，开始还以为是野岛先生为了营造悬疑而使用的角色，没想到是那么重要的关键角色。”

关于迷你游戏

“驾驶摩托车从米德加尔逃脱的小游戏是一开始就想放进去的，除此之外的小游戏都是后面陆续追加的。虽然如今的工作人员都已经没什么空档可言，但在当时一些同事在项目做完后一些闲暇时间，而且也有不少新职员，所以就让他们写一些专门的程序练练手，比如云霄飞车上的射击游戏、潜水艇大战等都是这样做出来的。”

人物设定


野村哲也

关于广告

“当时的网络不是那么普及，所以我并不是很清楚本作在大众眼中的评价如何。随着发售日的临近，看到电视上播放的大量广告之后，我才感受到游戏本身规模宏大的程度。那时还有一个由 Kyle Cooper 编辑的广告版本，制作得非常帅气，我看到之后感到非常震撼，之后就对影像剪辑产生了兴趣。”

关于包装设计

“本来我们想要把封面上的 LOGO 都拿下来，只使用天野先生绘制的陨石图像，让大家感受到《最终幻想 VII》就是这样的东西。当时我也觉得这个想法非常不错，但终究没有实现。至于纯白底的封面，是因为坂口先生认为代表《FF》的印象色彩就是白色。“

蒂法与孩子们的故事”，最初本来打算将其制作为游戏，北濑佳范让野村哲也参与到此项目。野村哲也认为制作游戏的想法不现实，首先是 Visual Works 向来只做动画，没有做游戏的经验。野村哲也认为电影的长度以 20 分钟为宜，但是随着制作的深入，长度不断增加，规模不断扩大，片长从 20 分钟到 60 分钟，最后增加到 100 分钟。

《最终幻想 VII 再临之子》的 DVD 版于 2005 年 9 月 14 日发售，首周销量超过 41 万套，加上 UMD 版，前三周总销量超过 70 万套，成为年度最畅销的动画电影。2006 年，Square Enix 与索尼宣布《再临之子》DVD 版销量超过 240 万套。2009 年，Square Enix 宣布本片各版本销量超过 410 万套，是日本有史以来销量最高的动画电影之一。之后本片还推出了蓝光的“完全版”，发售首日就突破 10 万套销量，成为当周蓝光销量榜上的第二名（27.4 万）。本片也大幅提升了当周的 PS3 销量，大大提高了人们用 PS3 看蓝光影碟的兴趣。本片的所有版本最终累计销量超过 500 万套。

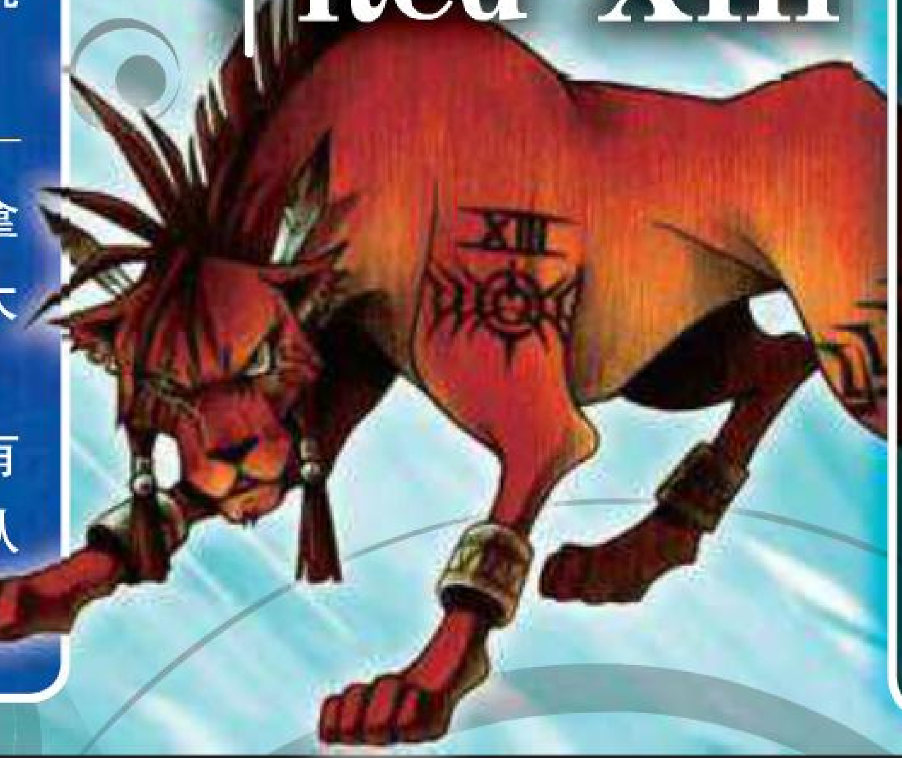
《最终幻想 VII》补完计划的下一部作品是 PS2 的《地狱犬的挽歌 最终幻想 VII》。在《再临之子》的制作过程中，开发团队发现《最终幻想 VII》原作中可以发挥的内容太多，于是决定制作 4 部作品进行补完，首字母从“A”排到“D”。“D”字头的《地狱犬的挽歌》将主角选定为文森特，成为“《FF》系列”历史上的首款动作射击游戏。开发团队本来打算选择原作中的其他用枪角色，比如巴瑞特，但是背景神秘的文森特更有发挥空间。可惜的是因为 SE 缺乏射击游戏制作经验，《地狱犬的挽歌》发售后恶评如潮，成为整个补完计划中口碑最低的一作。但是凭借《最终幻想 VII》的巨大号召力，以及 PS2 本身庞大的用户基数，《地狱犬的挽歌》仅在日本就销售了 51 万套，全球销量超过 148 万套。

整个《最终幻想 VII》补完计划中最受关注的还是《危机之源 最终幻想 VII》，因为只有它才是玩家所热爱的 RPG。索尼公布 PSP 之后，Square Enix 决定为之开发《最终幻想》新作，并选定田畑端为导演。与北濑佳范和野村哲也谈过之后，田畑端决定制作《危机之前 最终幻想 VII》的 PSP 移植版。但是为了不辜负玩家的殷切期待，最后还是决定制作充分发挥 PSP 性能的新作，在剧情上与原作有更紧密的关联，主角选定为克劳德的战友扎克。在《最终幻想 VII》原作中，扎克本来有更多的戏份，部分被删除的内容就在《危机之源》中得以扩充。不过因为 UMD 光碟的容量限制，还是有部分内容被删除，比如扎克和克劳德在米德加尔的并肩作战。而萨菲罗斯在本作中被赋予了更为人性化的一面。SE 为本作打出的宣传口号是“揭开《FFVII》史上最大谜团”！

作为 PSP 有史以来最受期待的游戏之一，《危机之源 最终幻想 VII》于 2007 年 9 月在日本发售后获得强烈好评，销量超过 71 万套。北美上市首月也实现了 30 万套的销售佳绩。2009 年 3 月，Square Enix 宣布本作全球销量超过 310 万套。至此，《最终幻想 VII》补完计划算是获得了完美的成功。



赤红十三 Red XIII



赤红十三的出现，是因为开发团队需要一个野兽类的 SOLDIER，其名字的由来，是因为野村哲也想取一个不像名字的名字，所以就以其颜色为名，选择“13”这个数字代表不幸。后来其他开发人员给赤红十三取了个真名叫“NANAKI（七木）”。原本赤红十三相关的情节与主线完全无关，讲述其被神罗抓获之后，被复制了大量克隆品，有蓝色也有紫色皮毛的，叫做深蓝十四、靛青十五。将这两只打败之后，主角一行人会碰到另外两个克隆品，在与其战斗的同时，要避免伤害到真正的赤红十三。

赤红十三的年龄是 48 岁，由于其种族长寿，按照其种族的标准只是十五六岁的少年。在游戏最后一幕，500 年后已成其部落长老的赤红十三从悬崖上俯瞰早已荒废的米德加尔，一群鸟儿从上空飞过，这一幕仿佛整个游戏的点睛之笔，令人回味无穷。









逸话｜《最终幻想VII》的日版封面只有一个LOGO配上纯白底，这在当时蔚为话题，因为反响热烈，故成为今后“《FF》系列”的传统。





凯特·西斯 | Cait Sith

在原设定中，凯特·西斯是神罗派出的一个机器人间谍，打入雪崩组织内部，目的是窃取重要情报。但是随着与雪崩成员们相处的深入，渐渐与他们产生了深厚的友情。他的年龄设定为9岁。他所驾驶操控的是一个大型莫古机器人，这个机器人也是神罗制造，用于信息收集的用途，但是被凯特改造之后，变成了战斗用机器人。



西德 | Cid Highwind

在《最终幻想》系列”中，总有一个叫做西德的船长。本作的西德与人们心目中的典型船长一样，脾气暴躁、烟不离口，但他却是一个好心肠的人。在原剧本中，西德要到召唤陨石之后才加入队伍，目的是驾驶火箭摧毁陨石。他本人并不知道这是一个自杀式任务，神罗欺骗他说这是一个飞往月球的任务，以飞向太空为人生梦想的西德便爽快地答应了。主角一行人想告诉他真相，却无法说服，最后为时已晚……

重温旧梦？

2001年初，Square曾打算在PS2上制作《最终幻想VII》的重制版，但是这个计划尚未付诸实施，就因为《最终幻想》电影版的惨败导致Square濒临破产，这种大项目只能搁置。此后，随着《最终幻想VII》补完计划的启动，《最终幻想VII》重制版再次被提上议事日程。2005年E3展的索尼发布会上，Square Enix展示了《最终幻想VII》重制版的技术演示DEMO，号称为即时演算的重制片头在玩家中引起轰动。虽然SE很快表明这段影像仅仅是用于技术演示，并无重制《最终幻想VII》的计划，但玩家还是翘首以待。

2007年在日本举办的《最终幻想VII》十周年纪念活动中，SE展示了一些特别的CG图像，《最终幻想VII》的角色们以新姿态再次出现，这再度引发了玩家对于重制版《最终幻想VII》的猜测。当时SCE社长平井一夫也出席了该活动，还在现场留下一张纸条，上面写着："喜庆十周年！好戏还在后头！"这更让玩家们群情激昂。

在《危机之源 最终幻想VII》发售后，玩家们通关后会看到《最终幻想VII》的片头以现代的新CG水准进行重制，最后还出现一句话："to be continued in FINAL FANTASY VII"，仿佛是在预告将在重制版游戏中将游戏延续下去。而实际上，SE的制作人员确实很希望制作《最终幻想VII》的重制版，北濑佳范曾表示SE社内对于制作重制版的呼声很高，围绕这一提案已经开了无数次会议。但讨论的结果是《最终幻想VII》重制计划一次又一次地被否决。2010年1月，野村哲也对外表示："祈祷《最终幻想VII》重制的粉丝们很多，但目前看来这恐怕不大可能。"尽管如此，不死心的玩家们开始猜测其强调"目前"的用意，也许将来《最终幻想VII》还有被重制的希望？

之后在2010年3月22日，SE社长和田洋一公开表示："正在摸索其可能性，是否要做，如果要做的话，要选择哪个平台？"看来在此期间SE又开了几场会议进行可行性分析。两个月后，和田洋一表示重制《最终幻想VII》所需的时间比他原先预计的长得多，不过SE收到了太多玩家的重制请求，所以并不排除未来进行重制的可能。换句话说，SE开会研究后发现《最终幻想VII》重制所需的人力物力太多，再三权衡之后决定放弃。而北濑佳范也提出了如果重制《最终幻想VII》将面临的诸多问题：首先是《最终幻想VII》的世界规模太大，如果以PS3的画面标准进行重制，要搭建这样一个巨大的高清世界，也许要花十几年的时间。还有就是当年的许多设定在今天看来存在很多缺陷，如果重制的话不得不进行大规模的改动，而很多老玩家可能更想保持原汁原味，但是玩过之后或许会感叹"相见不如怀念"。

尽管存在诸多现实问题，玩家对"高清重制版《最终幻想VII》"会一直期待下去。它已成为全球玩家最希望重制的游戏之一，在GameTrailers网站评选的"十大最需要重制"游戏中排名第二。这也证明了《最终幻想VII》在玩家心目中的地位。正是因为它在我们的心目中留下了永远难以磨灭的记忆，才让我们在15年后如此渴望重温旧梦。

首席编剧



野岛一成

关于人物动作

"当时负责事件策划的秋山淳制作了西德奔跑动作的模组，在开发团队中大获好评，所以那段时期城镇中所有NPC都采用了西德式跑步姿势，秋山还对此提出抗议了呢。而赤红十三部分曾发生了'尾巴问题'，当时我们为了不让他的尾巴陷入墙壁中，刻意将他的可移动范围缩小，避免离墙壁太近。这个问题解决后，又出现了文森特的'披风问题'，每当他在行走的时候，披风就会刺来刺去……"

关于创作灵感

"当时在服务器里有一个'神秘黑衣人组织'的设定构想，我就以萨菲罗斯克隆人的方式应用到剧本中。另外也借用了电影的构想，最重要的是原田知世主演的电影《穿越时空的少女》，给我很深的影响，我从中感受到一种'迷雾重重的故事氛围'，希望将这种感觉发挥在《最终幻想VII》的剧本里。当然并不是直接模仿电影里的台词或故事，而是将'前往星期六的实验室'改为'前往七年前的魔咣炉'之类。"

关于克劳德的身分

"克劳德的真实身分是在编剧工作的后期才确定下来的，因此扎克也是在接近尾声的时候才决定追加的角色。虽然故事还没定下来，城镇和剧情事件的制作却必须先展开，这让我一直心惊胆颤，因为不知道该怎么收尾才好。克劳德的真实身分就在他脱下神罗兵头盔的场景揭晓，我们首先确定了这个场景，为了这个场景才设计出其他相关剧情，最后才发展为那样的结局。到开发末期还不断修改剧本，这大概是只有那个时代才能办到的事。"

致野村哲也

"在《最终幻想VII》获奖之后，野村哲也上台被司仪问到'今年贵庚'，听到他回答'27岁'，当时才第一次知道了他的真实年龄。那时我的年纪是32岁，心想'我们两人年纪都大了呢'。"

多边共享



充满人情味的Gearbox

多边 趣闻

纱迦 提供

2011年末，《边境之地》的开发商Gearbox收到了一封不寻常的电子邮件。这封邮件是由一位名为Carlo的玩家发来的，他在信中诉说了一个悲伤的故事：他有一个朋友，名叫Michael John Mamaril。Mamaril和Carlo同为《边境之地》的忠实粉丝，但不幸的是Mamaril于上个月过世了。Carlo在悲伤之际想到一个绝妙的主意来悼念Mamaril，那就是让Gearbox为Mamaril写一段悼词，并让游戏中的著名吉祥物——小机器人“小吵闹”来致辞。这个点子当然不错，不过如果没有Gearbox的首肯也是枉然，于是Carlo试探着给Gearbox写了封信。





Gearbox全体工作人员在收到这封信之后非常感动，他们不仅答应了悼词的请求，而且还给予Mamaril一项前所未有的荣誉：他将作为《边境之地2》中的一名NPC永远活在游戏中。在实际游戏中，Mamaril将化身为一名墨镜男，随机出现在城市之中。如果你能找到他，他将送你一把优质武器作为奖励。而且当你第一次从他那里获得的武器的时候，就可以解锁一个名为“Tribute To A Vault Hunter”（日文：Vault ハンタ－に捧ぐ…）的成就。有了Gearbox的善举，相信Mamaril在九泉之下也会倍感欣慰吧！

《魔法少女小圆》剧场版将于香港上映

多边 动漫

宇宙 提供

去年人气极高的《魔法少女小圆》动画版完结也有一年半了，虽然热潮已经慢慢退却，但是相关周边以及活动至今依然层出不穷，而今年最让人瞩目的想必是作品将会制作剧场版的消息吧。这次的剧场版将分三部曲上映，其中前两部将会是动画的总集篇，而第三部将会是全新的内容。前后篇的主题曲将继续由分别演唱了动画OP和ED的Claris和kalafina再次献声。第三部的具体消息还有待公开。





如今，前两部在日本的上映日期已经确定为今年的10月6日和13日。鉴于世界各地小圆的粉丝甚多，剧场版还将决定在美国、新加坡等8个国家18个城市上映，其中还包括了中国的台湾和香港！时间大概为10月到12月之间。虽然从现在的情报来看跟日本同步上映的可能性非常低，但是对国内的粉丝来说，能在与自己相距较近的地方看到剧场版绝对令人兴奋吧，有条件的朋友千万别错过哦。

另外，为了纪念在世界各地上映，不同地区的宣传海报上还会加入当地的特色建筑，比如美国的海报上能看到自由女神像。

漫画推荐《高分少女》

多边 动漫

洛克 提供





本次洛克带给各位的是一部以电玩玩家作为主角的青春爱情漫画——《高分少女》，虽然作者押切莲介的画风奇葩到一个境界，但剧情和分镜安排恰到好处，让读者能在瞬间融入故事，其另一部作品《打鬼》也在此强力推荐。

《高分少女》的故事从男主角矢口春雄在街机厅和格斗游戏水平超强的少女大野晶的相遇开始，讲述一段围绕着《街头霸王》、《侍魂》、《KOF》等格斗游戏展开的故事。作品最大的特色在于里面有众多能勾起80后玩家回忆的情节，例如《街头霸王》中的“古烈”战法。目前本作的熟肉（汉化）仅出到第2卷，不过生肉（日文）已经出了不少，感兴趣的读者不妨自行去互联网上搜索一下相关资源。

游戏史上100佳RPG榜单！

稀饭 提供

多边趣闻

这项榜单来自于IGN，从古老的《最终幻想》初代到最新的《巫师2 王国刺客》，从纯日系的《勇者斗恶龙Ⅴ》到纯美式的《上古卷轴Ⅴ 天际》统统包揽，囊括了不同世代的优秀RPG，可谓琳琅满目。不过糟糕的是，这么多优秀RPG齐聚一堂，似乎总得分出个高下，于是IGN的编辑们就真的这么干了。坦白说，尽管在业内算是有口皆碑，IGN编辑们有个最大的问题就是爱走极端，他们对于某些游戏的评分总是有过高或过低的嫌疑，而这一点问题在这个100佳游戏榜上也表现得颇为严重，例如他们竟然把最佳RPG第一名给了《最终幻想Ⅵ》。就一个欧美游戏网站来说，这个举动也算得上大胆，但事后也的确引来了大批网站用户的吐槽，当然，讨论的重点很快就偏移到了《质量效应》和《质量效应2》哪个才是系列最佳上，至于最近推出的《质量效应3》，似乎已经完全没人在意了……闲话不多说，先上榜单的前十名让大家瞧瞧，至于后面的游戏，还是烦请各位移步“http://www.ign.com/top/rpgs”来一一评鉴吧。

名次	游戏名称
1	最终幻想Ⅵ
2	超时空之轮
3	博德之门Ⅱ 安姆的暗影
4	口袋妖怪 红/蓝
5	最终幻想Ⅳ
6	暗黑破坏神Ⅱ
7	上古卷轴 天际
8	魔兽世界
9	质量效应
10	辐射3

从一个游戏编剧角度出发，我觉得这个榜单还是很全面的，基本上每一个可以算进去RPG类型的游戏都有登场，日系和美系游戏各占半边天，可以说是平分秋色，也注重到了读者的口味选择。但《最终幻想Ⅵ》能够独占鳌头还是让人有点疑惑于IGN编辑们的奇特品味。而从个人角度出发，我觉得日系作品里面拉过来凑数的游戏实在是有点多，一些只是有RPG要素的游戏也被当成了RPG来评论，如果说《最终幻想 战略版》和《超级马里奥RPG》这种还算是勉强搭边，“《火焰之纹章》系列”也被算进来就有点莫名其妙了，而且“《黄金的太阳》系列”作为一个单独作品来评论似乎也有失公允。最后，作为系列爱好者，我必须吐槽，《怪物猎人3 tri》到底哪里像是个RPG了？



Cosplay乎？时尚乎？《刺客信条Ⅲ》主题外套

伽蓝 提供

多边趣闻

一般来说，游戏服装大致可分为两类，一种是周边服饰，多见为以T恤印上游戏内容，另外一种是Cosplay服饰，但由于这种服饰往往比较夸张，在日常生活中穿着的机会较小，而美国服装设计小组Volante Design似乎有意于将Cosyplay与日常服装进行有机融合，让游戏玩家在表达对游戏的爱的同时，又不失时尚的韵味，以下这款以《刺客信条Ⅲ》主人公Connor Kenway服装作为蓝本的外套就是出自这个小组之手。这件外套的拉链设计有多种闭合方式，随着拉链位置的不同整件服装风格有着巨大的差异，标志性的帽子也成为可拆卸的非标准配置，蓝白的主题色也很好地还原了游戏的原有设定。但是这件个性十足衣服定价高达320美刀，而且只接受邮箱预定，因此国内玩家恐怕难以购买，在这里就权当趣闻看罢。



《时间与永远》豪华限量版

阳光成员绚世 提供

多边宝箱

NBGI将于10月11日发售的新作RPG《时间与永远》以2D手绘动画的角色构成为卖点。作为一款“宅向”的游戏，自然少不了各种豪华的限定版。这次公布的初回限定版包含了特别制作的CD、48页的设定集、11种主题的下载码以及特别收纳向的盒子。



设定集中包含有VOFAN（担任了《化物语》的小说插画）画的游戏原画，角色设定等；CD中包含有精选的9首古代祐三（著名游戏音乐制作人）制作的游戏BGM和广播剧《ネタバレありまくり、ゲームクリアするまで聞いちゃダメ！》。这个广播剧包含有本篇没有说明的内容等故事，相信内容会相当丰富。如果觉得这样还不满足，还有特别的ebten（日本的泛ACG网店）专卖的“ファミ通DX包”。不仅包含有限定版的内容，还有使用是稀有的游戏插画的“B2挂毯”（515×728mm）以及台历“ART OF VOFAN”。台历中包含插画，角色插图等，大小是幅150×高300mm。感兴趣的玩家不要错过哦。

至于最关键的价格嘛，普通版是7980日元（约合人民币650元），限定版是9980元（约合人民币810元），至于最贵的“ファミ通DX包”则要价11980日元（约合人民币970元）。不过值得一提的是“ファミ通DX包”由于是网店限定，入手难度较高，真心想入的同学要有挨一刀的觉悟。最后还有一个不幸的消息，那就是以上的版本是限量的，记得先去预定哦。



本期的 Wii U 相关专题，我们为大家详尽搜罗了与这台即将发售的新主机相关的资料，不知道大家是否看得过瘾呢？如果各位对硬件机能相关的问题比较感兴趣，那么本次“自由谈”所收录的这篇文章一定很对你的口味。作者 Jackpot 深入浅出地分析了与 Wii U 硬件相关的方方面面，很值得一读。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



游走在异质与主流之间

Wii U硬件配置浅析

在 9 月份的这场发布会上，任天堂公布了 Wii U 的大量情报，包括内存大小、光盘容量、最大功耗等关键性信息。虽然主机尚未发售，但根据目前已经公布的资料，足够判断出它的大致性能。本文以官方数据为基础，解析 Wii U 的硬件特性，为感兴趣的读者指点迷津。

性能与功耗

任天堂的口风一向很严，今年关于 Wii U 性能的传闻多如牛毛，但没有一条得到官方确认。E3 期间，曾有一张《蝙蝠侠 阿克汉姆城》Wii U 和 PS3 版的对比图在网络上大幅流传，有人指责 Wii U 版滥用高光反射掩盖主角身上的细节，效果反而不如 PS3 版，但这张图随后被证明是别有用心者通过修改 PC 版截图伪造的赝品，专业机构 Digital Foundry 以华纳公布的官方材料为基础，仔细对比各个版本同一帧的画面，证明 Wii U 版《蝙蝠侠》的画面在细节上并不比 PS3 版差，但任天堂对于 Wii U 的实际性能一直闪烁其辞，直到 9 月的这场发布会，才公布了一些细节，包括 2GB 的总内存容量，25GB 的光盘规格，以及 75 瓦的最大功耗。

从架构上讲，Wii、Wii U 和 X360 都继承自 NGC，它们都是 IBM 和 AMD（ATI）联合研发的主机。微软 X360 的总线设计相当于 NGC 的高清版，明白这一点，各位就不难理解，为何 Wii U 的硬件与 X360 如此接近。IBM 给任天堂提供的多核处理器以 X360 的 CPU 为基础，加入乱序执行功能，用于提高效率。2GB 内存一分为二，一半用于游戏处理，一半则预留给系统，这样的分配过于简单粗暴，略微欠妥。根据官方说法，Wii U 采用多任务系统，在玩游戏时，可以通过平板浏览网页，但为了这些简单的功能划出整整一半的内存，有些大材小用。不过，岩田聪曾在发布会上表示，预留这么多内存是为了今后系统更新考虑，Wii U 很可能像 X360 一样，定期升级，加强各项功能。考虑到主机的最大分辨率为 1080p，对于目前的游戏而言，1GB 也算够用。

Wii U 显卡配备高速嵌入式缓存，这也是 AMD 的一贯设计。NGC 的显卡缓存容量为 3MB，X360 为 10MB，Wii U 的容量尚未公布，但应该比 X360 更大，据传言为 32MB。嵌入式缓存的容量无法与内存相提并论，但速度极快，以 X360 为例，10MB 的缓存就可以提供每秒 256GB 的带宽，对景深、半透明、抗锯齿等技术提供支援，大幅加强显卡性能。为了照顾平板手柄，Wii U 需要同时输出多幅画面，显卡缓存就更为重要。官方将 Wii U 的显卡称作“GPGPU”，即有通用运算能力的图像处理器，这种说法只是玩弄文字噱头，无法证明其具体性能。从 2004 年开始的显卡就已经具备 GPGPU 特性，PS3 玩家所熟悉的蛋白质折叠运算程序（Folding@home），就是显卡在这一领域的应用。任天堂对 CPU 和显卡的具体规格守口如瓶，恐怕在主机发售后，我们也无从得知。要知道，Wii 已经推出 6 年，它各项芯片的准确频率直到今天依然处于保密状态，网络上流传的数字都没有经过官方确认，Wii U 的情况也不会有什么改变。考虑到 DirectX 9 的零售显卡早在 2007 年就已经停产，Wii U 的显卡最差也是 DX10 级别，但能否达到 DX11 则是疑问。不过，曲面细分这种 DX11 和 OpenGL 4 的标志性功能对显卡的性能要求较高，以 Wii U 的能力，就算勉强支持，也没什么实际意义。

任天堂官方宣称，部分 Wii U 大作可以实现 1080p 原生分辨率。Activision 发行部高层埃里克・赫斯伯格也证实，Wii U 版《COD 黑暗行动 2》可以在 1080p 清晰度、每秒 60 帧的状态下运行。虽然《COD》这种引擎陈旧的游戏无法代表当今画面的最高水准，但是别忘了，PS3 和 X360 历代的《COD》只能提供 720p 的原生分辨率。如果 Wii U 版的 1080p 画面不是拉伸的结果，就足以证明它的性能比两大主机更强。官方公布的 Wii U 最高运行功率为 75 瓦，参照其他机种，PS3 轻薄版的最高功率约为 95 瓦，X360 薄版为 90 瓦。可能有人会问，既然 Wii U 的性能略强于 PS3 和 X360，它的功耗为何更低？答案很简单，任天堂的机器走专一路线，主板上与游戏无关的零件能省则省，不追求全面的多媒体功能，这一点与索尼和微软不同。当年 NGC 的性能超越 PS2，体积和功耗却更小，就是精简设计的功劳。IBM 曾宣称，第一批 Wii U 的处理器采用 45 纳米工艺制造，如果任天堂今后推出工艺更新的型号，整机功耗还可以继续降低。不过，考虑到主机的最大功耗只有 75 瓦，就算任天堂不公布 CPU 和显卡的具体频率，Wii U 的性能也可以盖棺定论：即使它比 PS3 和 X360 更强，也不会强出太多。



■ E3 期间流传的对比图，已被证明是伪造产物。

手柄与售价

在性能与 PS3 和 X360 相差不大的情况下，Wii U 将制胜的希望寄托于平板手柄，然而就算是任天堂自家的大作也不一定能摆脱搞噱头的困境。NDS 和 Wii 已经出现了大量“为了触摸而触摸、为了体感而体感”的游戏。Wii U 如果再出现这种情况，势必招来玩家的反感，《蝙蝠侠》的试玩在 E3 上遭到恶评，就是最好的证明。任天堂也考虑到了这一点，推出类似 X360 的专业手柄。但是，为了向下兼容，Wii U 又对 Wii 的全部配件给予了支持，这些老设备除了用于 Wii 游戏之外，还能在部分 Wii U 新作中使用，导致新主机的操作模式陷入空前复杂的局面。《黑暗行动 2》提供了双截棍、Wii 经典手柄、平板手柄、Wii U 专业手柄四个操作方案。操作方案越多，制作组为单个方案下的心思就越少，这一点或许是任天堂没有考虑到的。

任天堂之前的硬件固然不算先进，很多技术也并非首创，但不可否认，它们给玩家提供了一些新奇的体验。Wii 发售之前，家用机成功的体感装置只有 PS2 上那个缺乏后续支持的 Eyetoy。3DS 登场至今，裸眼 3D 屏幕也没有成为主流显示设备。正因其稀缺性，这两部机器获得了成功。而 Wii U 的卖点——平板，则是今天十分普及的电子产品。岩田聪曾说，很多人在电视前玩游戏时都会带着一个平板电脑上网查询信息，这一情况给了他灵感，设计出标配平板手柄的 Wii U。问题在于，既然平板电脑已经十分普及，玩家又何必放下手中已有的平板，为了一个带屏幕的手柄去专门买一台新的主机？ 8G 版 Wii U 的税后价格为 26250 日元，而一个平板手柄的单独售价就要 13440 日元，占了整机价格的一半。如果 Wii U 能去掉平板手柄单独销售，它的价格不过 1 万日元出头，但搭配平板后的售价瞬间翻倍，

本栏目文章仅代表作者个人观点。

竞争力堪忧。索尼和微软都瞄准这一点，对任天堂进行狙击。SCE 在 TGS 展会公布了最新的超薄 PS3，250G 的含税价格仅为 24980 日元，比 8G 的 Wii U 还要便宜。微软预定于今年秋天在 LIVE 系统更新的 Xbox 魔镜（SmartGlass）则提供所有主流智能手机和平板电脑与 X360 联动的能力，不论你是苹果、安卓还是 Windows Phone 用户，在这次更新之后，都可以用现成的设备充当 X360 的第二个屏幕。魔镜侧重多媒体功能，在游戏支持方面可能不比 Wii U，但它无需玩家掏钱购买任何新的设备，用手头的机器就能实现这一切。考虑到成本，Wii U 的平板手柄不可能像 iPad 那样使用视网膜屏幕之类的高分辨率规格，显示效果较为粗糙。最重要的是，平板手柄内部并没有独立的运算能力，它无法脱离主机运行，玩家也会考虑，花 1 万多日元买一个不能随便带出去用的平板，是否值得?

美国任天堂宣布，平板手柄损坏的用户可以联系厂家调换，但公司在年内不会单独销售平板。实际上，Wii U 目前只支持一个平板，玩家就算买到第二个也没有用武之地。任天堂承诺，未来会通过系统更新的方式让主机支持更多平板，但在 2012 年内，只能如此。即使是《任天堂乐园》这种讲究多人同乐的派队游戏，目前也只能让一个人使用平板，把其他玩家通过分屏的方式挤在电视的大屏幕上，这和 Wii U 的初衷大相径庭。Wii U 与平板手柄联动的条件十分苛刻，对于流畅度和延迟有极高的要求，不能与普通的文件传输相提并论。当年的 NGC 使用数据线连接，才实现与 4 台 GBA 的同时联动。考虑到 802.11n 无线协议的实际负载能力，就算任天堂今后通过系统更新支持多个平板，也不太可能把数量提高到 4 个。关掉电视直接在平板上玩游戏的 TV Off 功能是一大卖点，但受限于传输信号，玩家只能在主机的几米之内实现这个功能，它并不是真正的掌机代替品。况且，在 TV off 模式下，玩家只能看到一个屏幕，与任天堂倡导的双屏相悖，开发者又需要给单屏幕模式独立设计一套界面。正因如此，并非所有 Wii U 游戏都支持该功能，无形中给这个卖点打了折扣。

光盘与闪存

N64 当年固守卡带媒体，损害了任天堂与第三方的关系，落得一个众叛离亲、孤军奋战的窘迫局面。到了 NGC 这一代，换用光盘不可避免，但任天堂并不想给索尼所属的 DVD 联盟缴纳一台机器 20 美元的高昂专利费，山内溥单独找到松下，通过巧妙的手段降低了这笔昂贵的支出。NGC 使用的所谓 8 厘米特制光盘，实际上就是容量为 1.5G 的普通迷你 DVD，但任天堂在刻盘时并没有采用符合 ISO 标准的通用文件结构，普通 NGC 也无法播放 DVD 影碟（只有松下特制的“Q”有这个功能，因此它的价格更昂贵，仅生产了 5 万台），这样就无需为整个 DVD 联盟缴纳巨额专利，只要给松下一笔小钱就行了，后续的 Wii 将光盘改为标准的 12 厘米 DVD，采用相同策略，节省了大量开支。这才是任天堂的机器无法播放影碟的真正原因，而非“专注游戏功能”之类的官方说辞，光盘独立的文件结构也可以对防盗版起到一定作用。

今天游戏的容量越来越大，RPG 等类型可能需要



■ Wii U 使用特制蓝光光驱，无法播放普通影碟。



■ Wii U 游戏目前只能支持一个平板。

多张普通 DVD 才能塞得下，蓝光的优势毋庸置疑。官方公布的所谓“25GB 光盘格式”，实际上就是单面单层的普通蓝光光碟，而非其他格式（HD DVD 单面单层为 15GB，单面双层为 30GB，与这一数字不符，况且该标准在六年前早已死亡，缺乏生产光盘的厂商）。任天堂再一次找到松下，玩起了“借鸡下蛋”的游戏。与 NGC 和 Wii 相同，Wii U 的光驱也采用 CAV（角速度恒定）设计。CAV 光驱以恒定角速度运转，主轴电机不用频繁调整转速，提高光盘随机读取性能，但因为相同时间内激光头在外圈扫过的距离比内圈大，所以只有在外圈工作时光驱才能达到标称的最高速度。普通的光驱在读盘时不会这样工作，只有多模式刻录机在刻盘时会临时切换到 CAV 模式，因为盘面内外速度不一致，CAV 不能流畅播放影碟。同理，Wii U 虽然装备了蓝光光驱，但它无法播放蓝光影碟，这就省下了给索尼的蓝光联盟缴纳的专利费，只需单独向松下购买授权就行了。Wii U 光驱最高读取速度为 22.5MB 每秒，看上去比 PS3 的 9MB 每秒快出不少，但正如前文所言，这是一个理论值，只有在读光盘外圈时才能达到这种速度，平时的速度会略微降低。

Wii U 内部并没有装备硬盘，只配置了闪存，但即使是豪华版的 32G 容量也无法令人满意。如果玩家把游戏完全安装到机器内部，区区 32G 根本装不下多少作品。Wii U 的体积如此之小，体内塞不下一块硬盘，即使像 X360 那样以“拼积木”的方式在体外预留一个硬盘专用接口，也并非稳妥之举，因为这样会破坏整个机器的散热。X360 的硬盘位置就对散热口产生了影响，加剧“三红”问题。任天堂鼓励玩家使用外接存储设备，Wii U 最高支持容量达 3TB 的移动硬盘，但主板的 USB 标准仅为 2.0，传输速度可能会成为瓶颈。好在内置闪存的速度够快，任天堂可以效仿 PC 平台的 SSD 硬盘，将需要频繁读取的缓存文件放在闪存区域，其他内容交给速度较低的外接硬盘。

软件与支持

正如前文所言，Wii U 的硬件架构与 X360 十分接近，开发者可以将其视作一个处理能力强化、内存增加 3 倍、配有蓝光光驱的 X360。考虑到硬件的相似性，为 Wii U 开发软件在技术上并不困难，年末随机器首发的跨平台游戏遍地开花，但独占大作较少确实是一个问题，能够体现机器性能的游戏就更少了。任天堂力捧的《新超级马里奥兄弟 U》在画面上相较 Wii 的前作并没有什么突破，只是单纯提高分辨率。《塞尔达传说》的 Wii U 版画面应该不弱，但在年内肯定无法指望。按照常理，独占游戏最能体现一个主机的全部性能，PS3 的《末日余生》和 X360 的《光环 4》在画面上已经超越所有 Wii U 作品。我们当然不能因此而断言 Wii U 比现有两大主机还弱，但任天堂缺乏高清制作经验，短时间内拿不出惊人之作，也是现实。《新超级马里奥兄弟 U》充其量只能算救火队员性质的休闲小品，缺乏冲击力。

微软和索尼不会对 Wii U 熟视无睹，根据内部泄漏资料和第三方透露的情况，X720 将于 2013 年底发售，PS4 也为时不远，首发游戏已经进入开发阶段，两台新机有望于明年 3 月的 GDC 会议正式公布。如果 Wii U 不能抓住这个宝贵的冬天，凭借先行之利扩大市场份额，情况将对任天堂非常不妙。值得一提的是，从今年开始，岩田聪等高层似乎在宣传活动里淡化了 Wii U 作为“新一代”主机的身份。硬件毕竟要靠软件支持，引擎公司对于任天堂的看法至关重要。Epic 宣称，Wii U“理论上”可以运行虚幻引擎 4，但无法发挥真正实力，老当益壮的虚幻引擎 3 更适合这台主机。Crytek 的《孤岛危机 3》将于明年春天登录 PS3、X360 和 PC，唯独没有任天堂版。德国人不否认日后移植 Wii U 的可能性，但他们表示，即使有 Wii U 版，画面也会跟 PS3 和 X360 接近，不可能达到高端 PC 的最佳效果。虚幻引擎 4 和 CE3 是目前实力最强的引擎，将成为下一代主机的标准，两大引擎巨头对任天堂的态度十分冷漠，从另一个侧面证明，Wii U 的本质跟 6 年前的 Wii 一样，是一台追求错位竞争的主机。Wii U 的性能在当前可算主流配置，甚至略有领先，但在未来，它可能和 Wii 一样，成为一部靠创意制胜的异质产品。


■ Epic 认为虚幻引擎 4 并不适合 Wii U。

Wii U 玩家不必担心没游戏可玩，即使明年下一代主机如期登场，PS3 和 X360 庞大的装机量也没人能够忽视，这两大主机会继续推出新作，第三方也会连带推出 Wii U 版。在软件商眼里，多一个硬件就多一块田，三部主机的性能接近，只要销量高于移植成本就算有赚头，何乐而不为? Wii 的用户会逐渐转移到 Wii U 平台，任天堂会继续提供自家的独占作品。如果你想要让人眼前一亮的强悍画面，Wii U 或许不合你的口味，继续等待 PS4 和 X720 才是更好的选择。如果你追求与家人同乐的多人派队游戏，Wii U 会满足你的要求。 **[文：Jackpot]**



广州天下聚会"VR"——潘多拉的诱惑 报名啦!

南京联盟

——天下聚会 南京(国际)动漫嘉联华

2012年9月22日,为期两天的"天下聚会——首届南京(国际)动漫嘉年华"在聚宝山公园开幕,这次活动主要展示了南京本土ACG事业的发展成果,并为南京ACG爱好者提供了现场互动交流的舞台。

本次嘉年华活动共设有动漫品牌馆、同人馆、动漫图书馆、游戏体验馆等11个主题场馆。现场邀请了杭州304、徽团、橘子山等知名Cosplay社团进行现场表演,现场签售活动在活动期间分时段一一上演。网游现场PK;微博超大直播墙;PS3、X360、桌游现场对战,精彩纷呈的现场活动在两天的时间里接连上演。

当天,天下聚会专区组织的PS3《高达对高达EXVS》比赛精彩纷呈,各路高手尽显绝招;高清游戏区人头攒动,整体效果令人称赞,亦将游戏文化带进了主流媒体的视野当中。比赛的高水准吸引了大量玩家围观。

各路触手乱舞的比赛结束后,本次活动也接近了尾声。颁奖仪式后,本次南京动漫嘉年华也画上了一个圆满的句号。



南京联盟官方QQ超级群:
51100802(验证请输入"南京ACG")
南京联盟官方微博:
http://weibo.com/nanjingunion
天下玩友是一家,南京联盟期待您的到来!

活动日期:2012年10月13日(星期六)
活动时间:am11:30 ~ pm17:30
活动地点:羊城创意园(筑梦文化传播公司展厅)
主办方:北通、广州天下聚会玩家群、游戏机实用技术

时隔两年,广州天下聚会携手北通强势回归!

本次聚会主题为"第九届广州天下聚会"VR"——潘多拉的诱惑":其中,"V"是罗马字母"5",译为广州天下聚会五周年。'R'是英语'Retern'(回归)的意思。回归的是一种态度,纯粹为了玩的态度(All for joy),形式上回归了初次聚会的自助餐+丰富互动节目。潘多拉则是北通近期主打的一款游戏手柄,作为本次聚会的亮点,配合现场靓丽Showgirl以及节目设置、产品体验、微博互动等的方式贯穿全场,这将会是一个让玩家兴奋、激动、难忘的ACG盛典!

报名事项

人员限定:120(上限)

费用:50元/人(含自助餐以及豪华纪念品费用)

报名格式:"姓名+联系电话+比赛项目+游戏达人项目(可选)"

例如,"杨32郎+132xxxxxx32+PS3高达对高达+FC魂斗罗32条命通关"

※游戏达人对应机种:FC、SFC、SS、DC、PS系列、Xbox360、PSP、NDS、GB系列等历代主机,只要玩家把任意一款游戏完成极致,便可报名参加。参加者除了能获得聚会限定特典外,再追加丰富奖品。

活动内容

1.丰富自助餐,让你吃个饱!

2.丰富节目

游戏主题曲Live Show/Cosplay/Showgirl/北通"潘多拉宝盒"主题节目/女子Jazz热蹈/现场微博互动/有奖问答/UCG小编互动/游戏达人表演秀/广州天下聚会五周年庆生/游戏比赛/周边产品体验区/

3.比赛项目

- PS3《高达VS高达EXTREME》、《街头霸王对铁拳》
- PSP《怪物猎人 携带版3rd》、《纸箱战机》
- NDS《口袋妖怪 黑2·白2》

※比赛项目根据最新热门游戏而定,欢迎玩家通过QQ群、微博提出建议。

报名方式

1.加入广州天下聚会报名群:64682242,并以邮件方式发送报名资料至ucggz@qq.com(注:老玩家关注旧群公告,无需重复加群)

2.以"私信"的方式把报名信息发送到"广州ACG玩家战斗营"新浪微博以及腾讯微博。

温馨提示

1.由于活动人数众多,请各位玩家务必随身保管好自己的财物。

2.现场设立"万事屋",配备简单医疗用品。如玩家发现有财物被盗,身体不适,对活动咨询等问题,第一时间赶去应"万事屋"找工作人员。

3.活动是自助餐形式,请玩家们爱惜食物,如吃不完,请务必把食物塞进同桌对面那位朋友的口里。

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



插画：木仙&陈志远

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

UCG全体小编们 欢迎您到读编往来作客

★一年一度的TGS落下了帷幕。虽然任天堂和微软没有参战，但TGS的精彩程度没受太大影响。当然遗憾肯定也是有的，相信每个人心中都有不同的答案，就和每个人心中都有自己关注的游戏一样。不管怎样，进入10月就是游戏的黄金季节。大家可要好好规划一下自己的游戏时间啦，要知道明年春天也有一大堆令人怦然心动的游戏，千万不要带太多遗憾到寒假哦！

★Wii U毫无疑问是如今编辑部的热门话题，由于任天堂没有召开像TGS这样的大型展会来说明，导致每隔一段时间都有一些足以打破编辑们购机计划的消息出现。例如《猎天使魔女2》Wii U独占、Wii U确定锁区、《怪物猎人3G HD版》是否要收月费等等，搞得编辑们每天吃饭的时候都要为之展开激烈的讨论。不管怎样，Wii U肯定是年末的最大看点之一，各位可以好好期待一下接下来的报道。

★上期说到又有新的厂商将和UCG展开官方合作，现在我们可以告诉大家了，下一个将是与中国玩家有着深厚感情的Konami！本来Konami专页本期就预定会开张的，不过由于大家都在忙于TGS的事情，导致这次合作被推迟了。年底Konami也有不少作品将登场，喜欢Konami的朋友可得好好注意啦。至于这个专页的名字已经定下来了，和Konami之前的某个游戏一样，如果你是Konami真饭的话一定能猜到！

Email 斯介克汀：这个暑假过的很充实，《蝙蝠侠》看了，《蜘蛛侠》看了，在看《蝙蝠侠》时还捡到个爱疯4S，还给了失主后还得到杯奶茶喝，可惜，美女失主跟我要电话时我鬼使神差地没给，哎……果然摆脱不了屌丝的潜质么。

本人上个月休假的时候在M记捡过一个PSV，在等失主的过程中还顺手帮他打了几个奖杯，不过失主咋就一句酬劳都没提呢？

天津UCG死忠：我对每一期的UCG杂志都呵护有加，每期来杂志都要挑一本品相最好的。307期杂志刚到手，被家人一屁股压烂了，我的心有种说不出的难受，于是下午又去买了一本。如果相同的事情不是发生在UCG身上，我想我会毁掉另一本只留一本完美品，但面对从创刊号一直追随至今的UCG，我却怎么也下不去手。于是我保留了这两本307期，这就是我对UCG的爱，它记录了我的成长和回忆。

本人作为追求完成率的成就犯，深深知道完美控都不容易，向你致以崇高的敬意。

编辑微生活

联机套餐

编辑部附近的餐厅都被编辑们尝遍，一般来说每个餐厅都有自身的优点，但也有自身的缺点，而且天长日久的考验之下，还没有哪个餐厅是十全十美的，总有某位编辑因为某个原因而对某家餐厅深痛恶绝，于是一到午间大家就要在编辑部楼下争论半天去哪个餐厅吃一顿，有的时候勉强达成协议，就前往其中某一家，有时候谈不拢就只能分道扬镳。不过在最近几天，一到中午，纱迦、洛克和稀饭三人就不约而同地冲向附近的“永X大王”解决午饭，天天如此，热情程度比附近的“家X缘”刚开张有大优惠时都要高，究竟原因是什么呢？

永X大王没啥特别好的，就是上菜速度很给力，这边一下单，人一坐菜就端上来了，用不着等个半天，正好可以留更多时间在午休时联机，所以我们都管这套餐叫联机套餐。

而且他们现在有超值的套餐，15元就可以吃到饱，不吃白不吃啊！

……我吃完了。

噗！这么快！

稀饭你不会是把饭吞下去的吧……

没有啊，是就着送的豆浆灌下去的，走，回去联《边境之地2》

好，我吃完这最后一口，走起！

等等我你们两个魂淡，我才刚吃两口呢！

赶紧啊！不然就来不及占游戏室的大电视了。

事实上，我觉得中央的大电视已经被占了。

为什么？

因为在日本大鱼大肉后，格斗游戏死忠狼来了和白菜中午都开始吃减肥套餐。

那套餐莫非就是……

对，就是不吃午饭……

令人发指!!

NextSeason：数天前，EA公布了FIFA13的出场名单，中国国家队与中超联赛悉数没有入选……其实自从众多过气的“巨星”加盟中超后，我还希望能在《FIFA 13》中玩到中超联赛呢，但是现在好像又不行了……说到底，中国队没有入选的原因，最主要的还是中国足球的整体实力达不到世界平均水平。中国男足目前世界排名78位，这样的排名估计是永远上不了FIFA了……几天前，正当人们“臭骂”中国国青1比5惨败墨西哥国青时，中国男足可能是想替国青的年轻一辈背个黑锅，马上用令人胆寒的0比8将国人的视线站移到了他们身上，从这点看，中国男足还是很照顾国青运动员的，而且，EA那头肯定也为自己没把中国队放到《FIFA 13》的出场名单中而“痛心难过”：为什么没把中国这个超级炮灰放进来让新手做练习用呢？

其实《FIFA 13》中收录的国家队和俱乐部加起来都有600个了，比中国队排名低得多的球队多的是，记得连所罗门群岛队都是可以使用的。而且在《2006FIFA世界杯》中，澳大利亚7比0战胜所罗门群岛的比赛是有名的BT关卡。所以说实力不济并不是中国队未能入选的原因，最大的原因应该还是前几年一直困扰中国足球的赌球黑幕吧。相信用不了多久，我们就能在新一代的《FIFA》中看到中国队的身影了！

北京 小嫩宅：还记得在300期杂志上众位小编们都晒了一下自己的桌面摆设情况，令我感到惊讶的是宅度明显高出平均线的九兵卫却没有趁机晒一晒自己的桌面，到底是九老师生性低调，还是说桌面上糟糕物太多，已经超越了杂志的耻度而无法放出？每每想到此处我就禁不住心痒难耐，好奇心蠢蠢欲动。为了不折磨和摧残我这幼小的心灵，能不能请九老师私人剧透一下他的桌面收藏，哪怕是文字描述也好，总算可以治一下我的心痒啊！

按照坊间传闻，九老师把自己的收藏都塞进了自己的房间，外人无法得以窥探，这话可不是我编的！

我证实楼上说的是真话，同时也证实一直想要放一只猫进九老师房间大闹天宫的人就是楼上没错，以上。

风云人物出手果然不凡，说回正题，虽然在300期时九老师的桌面没什么亮点，但如果是现在的话……

九老师桌面上这Saber娃娃的乳量和服装颜色都不对啊！什么时候她变成红衣了！

请GOOGLE《Fate/新章》谢谢。

荆州 三国梁朝伟：看了307期的“游戏审判堂”，觉得这期的改进挺有意思的，不再像上期那样泛泛而论，而是针对一个游戏展开辩论，双方轮流请出证人作证，并且轮流唇枪舌战的样子还真和《逆转裁判》有点像，不过我很好奇，这个栏目有正方检察官和反方的辩护律师，都由小编客串，那请问法官大人是谁？

既然之前的读编往来中纱迦曾经COS过法官大人，那这位置非他莫属了。

我才不要穿着黑衣戴着假胡子在法庭上听别人吵架呢，要不就铃吧，她武器上不是有个大大的十字架嘛，神职人员最公正了。

十字架是个人爱好，和信仰无关谢谢……而且由神职人员主持不就成宗教法庭了。

果然应该还是交给胜哥来，因为胜负师不就是裁判嘛！

同意！

我怎么打着奖杯都中枪！

305~306期 参与杂志互动 赢取《生化6》外套 活动中奖名单

※ 所有中奖者将统一收到我们的e-mail确认，奖品将于10月中旬全部发出。

合肥市	朱立克（手机尾号4090）	北京市	成语明（手机尾号7185）
任丘市	任　民（手机尾号5454）	昆明市	张燕娟（手机尾号0211）
北京市	刘　挺（手机尾号5658）	西安市	王星航（手机尾号9668）
北京市	高海燕（手机尾号2835）	保定市	刘　靖（手机尾号0308）
上海市	冯新惠（手机尾号3524）	广州市	郭永恒（手机尾号2432）
北京市	张　帆（手机尾号1855）	珠海市	梁超华（手机尾号2636）
成都市	王径舟（手机尾号5446）	天津市	李　钢（手机尾号0807）
常州市	常晓炜（手机尾号1896）	佛山市	余晓杰（手机尾号2448）
上海市	姜志雄（手机尾号4679）	广州市	吕兆聪（手机尾号6056）
沈阳市	张　萌（手机尾号0293）	三亚市	张昊洋（手机尾号1091）

迷你排行榜 日本周间销量9月3日~9月9日：第一名《新超级马里奥兄弟2》（3DS），销量39,708套；第二名《失落的英雄》（3DS），销量32,504套；第三名《马克斯·佩恩》（PS3），销量61376套。

TGS后令小编们印象改变的作品

本届TGS上有不少作品都是在展会前便已经公布的作品，而在亲临TGS试玩或观看了展会上放出的新情报后，众小编们对于某些游戏作品的印象都发生了变化，下面就让小编们来亲身描述一下。

毫无疑问，肯定是《怪物猎人4》，本作的系统改革之大甚至超越了《MH3》中引入的水战。由于在年初我制作《龙之信条》攻略的时候，一度认为本作的系统是在抄袭后者。但看过实际影像，并从试玩过游戏的人那里了解相关情报后，发觉全新的“高低差”系统开拓出的玩法远比《龙之信条》来得丰富，而复杂化的地图也让狩猎过程充满变数。当然，最让我满意的就是网联系统的加入，先不论任天堂的网络究竟有多糟糕，光是联机模块的引入就足以让人拍手叫好，使我越来越期待明年3月的到来。

应该是《真·北斗无双》，虽然没指望本作能摇身一变成为神作，但是心里还是有不少期望的。不过TGS看下来，再结合试玩者的感觉，本作虽然有所进步，但进步太小，而且从目前来看最大的变化还是加人加故事，核心的动作性在进化方面并不大，而且耐玩度也没看出来有什么增长。如果这样的话对于在《北斗无双》中达成全七星的我来说，恐怕打不了多久就会感到厌烦了。希望游戏还有大量要素没有公布。

作为“《MGS》系列”粉丝兼动作游戏爱好者，在《潜龙谍影复仇 崛起》刚公布时觉得是个四不像，原因很简单，首先从剧情设定以及风格上本作与原作相去甚远，而且初期的演示不断在切西瓜、砍汽车，实在让人感到莫名其妙。但从TGS的演示以及试玩来看，白金工作室用自己扎实的动作游戏功底将游戏进行了彻底改造，爽快感十足，而正统系列粉丝最关注的剧情部分似乎也采取了平行世界的形式，游戏中虽然有向系列致敬的元素，但总的来说似乎没有什么关系，既然不破坏系列原有的世界观，又能玩得爽快，有什么理由不期待呢？

稻船敬二的《灵魂献祭》设定太过重口味，所以我并没有特别关注过这部作品，不过在我印象中却一向是觉得《灵魂献祭》应该是非常硬派的高手向ACT游戏，有着独特的系统与沉重的打击感，作品也弥漫着一股绝望的气氛。但在试玩之后，我却失望地发现《灵魂献祭》只是披了中世纪魔法外皮的类“怪物猎人”游戏罢了，虽说不是一点惊喜都没有，但总的来说仍难以提起我的兴趣。现在狩猎游戏如此之多，我可以玩《MH4》，可以玩《梦幻之星OL》，可以玩《噬神者2》，那我又为什么还要玩《灵魂献祭》呢？

本人对“女刺客”这个题材很感冒，所以对《刺客信条Ⅲ 解放》的期望度很高，虽然是首次登陆PSV平台的系列作品，但想着好歹也是育碧自家开发制作的东西，素质应该不会令人失望。TGS上试玩了一下后，脑海中当即闪现过两个字：“不买！”原因就是试玩版中的第一条路线实在是有够烂的，一上来就让你用背触板进行蹩脚的划船部分，然后一划就是6分钟，试玩时间限定为10分钟，等我划完船，着陆后根据含糊的提示用QTE杀掉一条鳄鱼后，还没来得及和敌人厮杀，工作人员就笑眯眯地和我说试玩时间结束了！尽管试玩了第二条路线的铃姑娘极力表示游戏还是值得一玩的，但被划船折腾的死去活来的我还是打算不买了，大不了蹭铃姑娘的！

《边境之地2》

伽蓝、稀饭、洛克、纱迦、华尔兹

快来一起联机啊，一个人打多无聊啊！

——因为需要做攻略而只能单打的伽蓝经常惨遭其他四人调戏



《死或生5》

稀饭、狼来了、纱迦、一刀

这游戏要是有《灵魂能力Ⅴ》的破衣系统该多好啊！

——稀饭的感叹道出了绝大多数人的心声，但并不能阻止众人鄙视他



《职业进化足球2013》

一刀、华尔兹、伽蓝

你又铲我的C罗，这不是格斗游戏啊！

——被伽蓝的铲人战术搞得损兵折将的华尔兹怒吼道

四川成都 周欣峰：看了本期关于开学的特企，本人目前就在寝室买了一台显示器打机，周围的人无奈居然都对游戏没什么兴趣，最多也就《2K》和《求生之路》、《DOTA》，也因此本人很幸运的没有发生被室友强借游戏机玩等等悲催事件，这是多么的幸运。

这种情况不也挺好的么，你多演示一些大作，他们自然而然就会关注你了，到时候你想跑都没用喽。

Email 神马情况：人至贱者无敌，洛克贱着没趣，或许是贱到让我们麻木的境界了吧，玩格斗游戏也要贱么洛克→_→真的是人往高处走，洛克猥琐流，专攻下三路，不死不回头啊！

神马情况！

人往高处走，洛克猥琐流，专攻下三路，不死不回头。好诗啊好诗！

Email 冬之彼方：现在在家，享受着不到24小时的时光，打开UCG官网，才惊喜的发现UCG 307发售的那天是我生日，心里多少很开心。看着介绍，说真的，这就是我的礼物啊！！！有我喜欢的《工作室》、《初音f》、《CS GO》等等，那个，真的谢谢你们。

这个真的很巧啊，命运的邂逅！

我生日那天iPhone 5发售，苹果是想用生日攻势吗？可恶，明明我已经改用WP手机了的说……

我建议今年大家都要购买和自己同一天生日发售的游戏，作为纪念！

……你是要我这个玩奖杯的人去买《光环4》吗？

Email 企鹅女王新下仆：我在微博上终于看到八老师——的背面了！那张她和狼来了试玩《灵魂献祭》的照片太不专业了，照人要照正面啊！

看来露正面的我被无视了！

你有八老师八分之一萌么？

八十分之一也没有吧……

鉴于读者们的怨念太大，所以本次的TGS影像中，各位读者们终于可以大饱眼福了，细节不多说，快去看碟吧！

……

……

迷你排行榜 日本周间销量2012年9月10日~9月16日：第一名《铁拳TT2》（PS3），销量62630套；第二名《徽章机器人7 甲虫版/锹型虫版》（3DS），销量49519套；第三名《新超级马里奥兄弟2》（3DS），销量24264套。

www.dooland.com

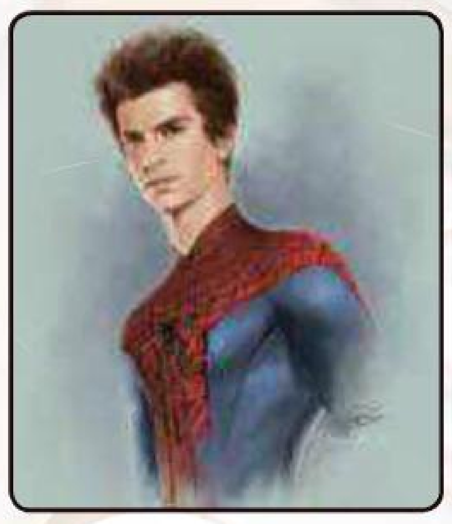
云南大理 sunly：本人觉得，购机是每位机友买 UCG 的原因及动力之一，我希望众小编可以开设一个破解信息和价位浮动的购机指南模块，让众想购机的机友们有指明灯。为什么小编们不卖机器或周边呢？遗憾……

其实不管你说得多么细，都阻止不了 JS 们作手脚的。机器赚少点，周边就能多赚点，反过来也是一样的，实在防不胜防。而且杂志毕竟得 15 天一本，不可能实时反应全国各地的价格行情，所以每期杂志都只能刊登参考价格。至于说 UCG 卖机器或周边，真要这么做的话，那 UCG 就是既当裁判又当运动员了，想必各位也会对此心存疑虑吧？

遥不可及

剧本：稀饭







结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，"游风艺苑"月度最佳评选第 7 轮，也就是 9 月份的获奖情况已经出来了。

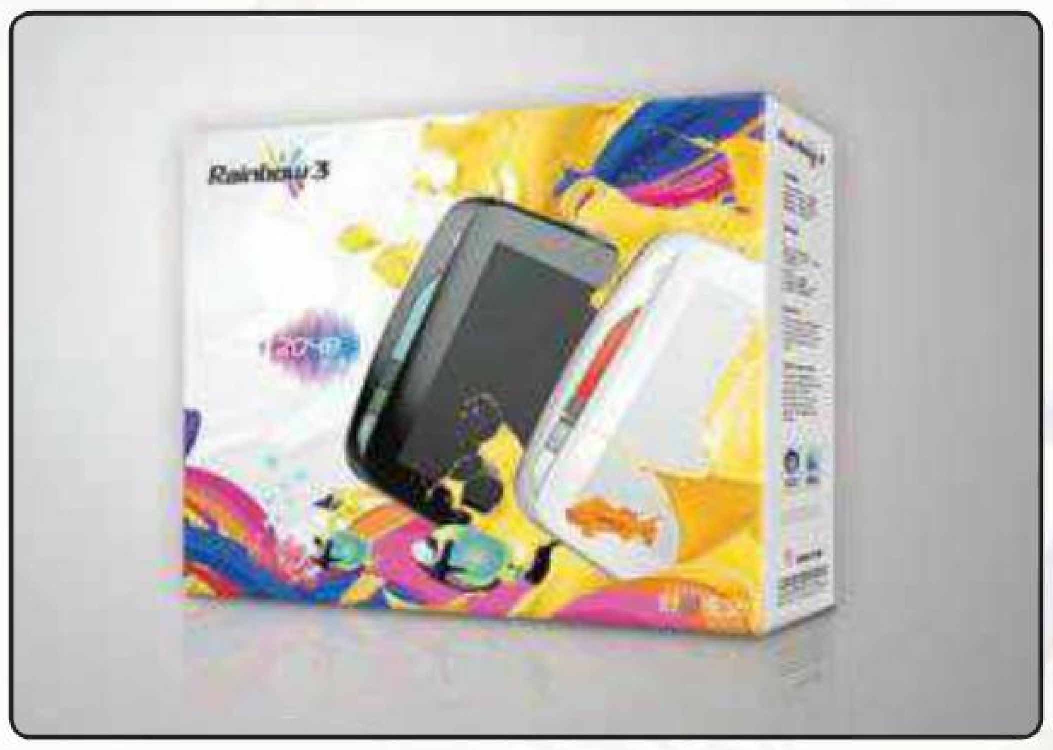
优胜奖：Rainbow 3 数位板（价值 799 元，全新上市）
获奖者：招财小强（天津）**作品：**12 号《超凡蜘蛛侠》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

亡灵 Chocobo（昆明）	1 号《闪电》	伽蓝业火（常州）	7 号《灯笼鱼装 MM》
E・Ttsin（深圳）	2 号《原创 MM》	袁照辉（东莞）	8 号《电锯初音》
月の命（肇庆）	3 号《交响诗篇 AO》	萤之光（广州）	9 号《狩猎大海龙》
邪恶隆（广州）	4 号《Saber》	么么的午餐（常熟）	10 号《但丁 & 贝姐》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 9 月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到"游风艺苑 2012 年 10 月最佳作品评选"的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 10 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第 307 期（2012 年 10A）
作品：《猫女》
作者：totoro（北京）



总第 307 期（2012 年 10A）
作品：《科乐美世界》
作者：陈志远（珠海）



总第 307 期（2012 年 10A）
作品：《电锯凯瑟琳》
作者：袁照辉（东莞）



总第 307 期（2012 年 10A）
作品：《绯色小岛》
作者：sky（广州）



总第 307 期（2012 年 10A）
作品：《龙之谷》
作者：刺猬（贺州）



总第 307 期（2012 年 10A）
作品：《忆江南》
作者：伽蓝业火（常州）



总第 308 期（2012 年 10B）
作品：《花村阳介》
作者：恶魔猫那娜（长春）



总第 308 期（2012 年 10B）
作品：《爱丽丝》
作者：EXAM（香港）



总第 308 期（2012 年 10B）
作品：《原创女刺客》
作者：LEVEL-T（上海）



总第 308 期（2012 年 10B）
作品：《清凉夏夜》
作者：JS 桑（上海）



总第 308 期（2012 年 10B）
作品：《波动拳的传承者》
作者：李鹏飞（呼和浩特）



总第 308 期（2012 年 10B）
作品：《撒加》
作者：DKLL（上海）

广州 超高质量男子：小弟每天追追新番打打正 GAME，转眼就大学毕业工作两年了，没想到错过了认识萌妹子的好时机，如今年岁渐大（夸张说法啦），渐渐感觉到父母施加的压力，说来也烦恼，作为一个铁杆玩家，要找一个能够理解自己包容自己的女孩子也不容易，找个有共同爱好的女孩子岂不是天方夜谭，难道我真的应该放低标准，找一个属于三次元领域的女朋友吗？不知道各位编辑们对此有何建议？

其实三次元的女孩子们也是很可爱的，不要太自我，试着去和她们交流，了解她们眼中的世界，只有学会欣赏别人身上的闪光点后，才会拥有爱别人的能力。

楼上说得太复杂，其实只要跟妹子说我家有二十多层楼高的宾馆，出入有司机接送，天天有仆人服侍，她们就会爱上我了。

你确认自己这方法找来的是良家妇女吗……

迷你排行榜 **美国周间销量 9 月 2 日～9 月 8 日：**第一名《麦登 NFL 13》（X360），销量 139701 套；第二名《麦登 NFL 13》（PS3），销量 118747 套；第三名《新超级马里奥兄弟 2》（3DS），销量 115696 套。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通MVP球王2-无线锂电震动版

1名

一等奖 2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

7B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

济南 王树勋

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

上海	颜文龙	北京	魏文广

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

武汉	周栋梁	广州	杨伦生
成都	华 丰		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

天津	周强家	哈尔滨	魏 昕
奉节	虞承光	洛阳	陈庆德
广州	穆何久	石家庄	熊天平
佛山	唐国友	北京	高毅时
厦门	曹旭成	青岛	阮士信

10名 三等奖



北通原生铜迷你USB数据线（MINI 版）

本期问题

1. 你眼中本期杂志的优点和缺点是什么。
2. UCG 即将改版，你觉得杂志当前缺少的内容是什么。
3. 对于当期杂志的攻略制作方法，你有何改进意见。可具体到年末的某个游戏来说明

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 10 月 20 日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏・人

《游戏・人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏・人》读者服务部（收）



邮政编码：730020

电　话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

《游戏・人》第 46 辑，定价 16 元；第 47 辑，定价 22 元。《游小说》第 7、10、13、19 ~ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《X360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元，第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑，定价 32 元；第 3 辑，定价 28 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

电　话：0931-4867606

Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 14、15、22 辑，定价 12 元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92 辑，定价 8.8 元；96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、148、158 辑，定价 9.8 元；160、162、163、165、171、178、183、189、190 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、167、187、191 辑，定价 16 元。《口袋玩家》：11、15 ~ 18、28、38、42 ~ 46、54、55、58 辑，定价 16 元。《NDS 专辑》：Vol.2，定价 25 元；Vol.5，定价 28 元。《PSP 专辑》：Vol.3，定价 25 元；Vol.6：定价 28 元；Vol.14、Vol.16、定价 32 元。《PSVita 专辑》：Vol.2 、3，定价 32 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《3DS 专辑 Vol.3》，定价 32.00 元。《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元；Vol.11 ~ 13，定价 18.00 元。《手游 PLAY》：第 1 辑，定价 25 元。《卡牌・桌游》：第 9 ~ 12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：

兰州市耿家庄邮局 99 号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电　话：0931-8668378

Email：ad@ucg.cn

总第 203 ~ 205、210、211、213、215、271 ~ 275、278、282、287、288、293 ~ 296、299、302、304 ~ 307 期，定价 12 元 / 期。总第 220、223 ~ 226、232、233、235、246、247、251、257、260、262、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229、254 期，定价 15 元 / 期。总第 137・138、207、212、267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、303、308 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

电　话：0931-8663118

Email：acgbook@163.com



《Fan48 AKB48 资讯综合志》第 2、3 辑，定价 28 元 / 辑；《萌 × 绘》第 1 辑，定价 25 元 / 辑；《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《光明之心资料设定集》，定价 45 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《传说系列编年史》，定价 42 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 ~ 5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30、31 期，定价 22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 63、67、69、72 期，定价 18 元 / 期。

迷你排行榜 美国周间销量 9 月 9 日 ~9 月 15 日：第一名《麦登 NFL 13》（X360），销量 81088 套；第二名《新超级马里奥兄弟 2》（3DS），销量 80589 套；第三名《麦登 NFL 13》（PS3），销量 59317 套。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



每道菜上上来之前都要拍照检查。
摄影：张来了

星夜



★对这届TGS本来就没报多大希望，所以也就没有什么失望可言。有些可惜的是《潜龙谍影 原爆点》没有参展，其他清一色的老面孔实在让人提不起兴趣。E3与TGS之间在新闻价值方面的差距是越拉越大了。整场TGS下来，给人的感觉是日本游戏业的开放度不仅没有提高，反而有"闭关锁国"的趋势。

★好不容易迎来一个有6天假期的国庆节，因为要带儿子，就没办法到处玩了，实在可惜……只有凑合着在市区的公园走走吧。这次长假高速免费，估计也是一路堵，景区里只能看人头，其实去大家不想去的地方才是正确的选择吧。在海边的公园骑自行车，吹一吹凉爽的秋风，也挺惬意的，祈祷这个刚开了一年多的公园人不会太多。

★余华说中国人的身体里，最爱国的器官就是胃，出了国到处找中餐馆，再难吃的中餐也比好吃的西餐强。我对这话99%赞同，惟一不赞同的是这器官不应该是胃，而是舌头。

★一向引以为傲的牙齿终于顶不住了，到医院里一照，发现是智齿顶住旁边的牙齿，导致蛀牙。这颗该死的智齿居然是横着长的，我一世的好牙就毁在它的手上了！从此要开始进行长期的治疗，光是那颗蛀牙就要搞四五次才能做好，然后要切开牙龈把横长的智齿拔掉，还要缝针、拆线，每次还只能做一颗牙。总之我那本来极其坚固的牙算是完了（T_T）。

本期个人签名

儿子啊，长大当牙医吧！

胜负师



［铂］TGS一过，年末大作潮就接踵而来了，是丰收还是开坑，是幸福还是疲惫，玩家可谓冷暖自知。现在的我还在拼命减少抽屉里的库存量，和年初那会儿一样……（汗）

［金］朋友中有刚新婚旅行归来的，有刚从产房抱出小生命的，有刚脱团的，有刚失恋的，还有正在征友的……怎么说呢？这就是不同人生所处的不同阶段吧！

［银］儿子刚来那会儿，生活不太规律，体重几乎每天都会降个二两。现在已经习惯了新的生活节奏，也习惯了等儿子睡着了才去加班。这不，体重又重回去了，天折腾的命啊！

［铜］胜子语录：小胜胜有个坏毛病，别人叫他他不怎么答应。有一回我叫了他几次，他都不应，我就教他说，"别人叫你时你得回答'哎～'知道了吗？""知道了。""那我们试试。胜胜！""哎～B～C～D～""……"

本期个人签名

《战国BASARA》全系列白金达成！

八重樱



★在日本的一周，可说是收获的一周，每天都有新的惊喜、新的感悟，虽然身体处于超负荷运转的状态下，但内心却无比的满足。这是我今年最美好的回忆，感谢组织！

☆美好的回忆固然不少，但本次TGS之行的遗憾也还是有一些，比如没有去成洋装店、也没有进到Capcom Bar去吃脑子蛋糕，但最大的遗憾莫过于23日下午3点在Konami的展台上会有一场大家明夫出席的MGS活动，但我们必须在1点就离开会场才能赶得上飞机。得知这一消息后，我终于忍不住蹲在会场外面一个角落里大哭起来。喜欢大家这么久，却在此刻失之交臂，简直就是惨绝人寰、惨无人道、惨不忍言呀!!

★去日本前，不少朋友都托我帮他们购买宅物，其实每个人要买的东西都不算多，但实在架不住人数众多，光是帮别人买的东西就已经快将我的行李箱塞满了，回来一算价格，居然有8万日元之多！我说亲爱的友人们，下次咱能不能看在我身单力薄的面子上少买一点？

本期个人签名

要不，我还是去买一个3DS LL吧orz

稀饭

【边】本期的大部分休闲时间都交给了《边境之地2》，因为玩前作的时间太过遥远，所以本作给我的印象基本上是崭新的，没有看出太多前作的影子来，而哪怕就算以一款独立作品来评价，这款游戏的娱乐性也是毋庸置疑的，推荐所有有条件上LIVE和朋友联机的玩家一定要入一张。

【境】听说我要写"《边境之地》系列"的读游戏，同样玩过前作的洛克便感慨这游戏剧情一目了然，连他这个对英文不怎么擅长的日系游戏玩家都看得懂，剧情似乎没有写的必要。对于这一点我倒是赞同的，不过读游戏栏目中，普及前作剧情只是任务之一，让读者们能够了解到游戏中许多不为人知的有趣细节也是我们努力的目标，希望本次采用的新形式的读游戏栏目内容能够令各位读者满意。

【之】《边境之地2》内置日文语言，内容包含了界面文字、说明文字、字幕甚至是角色配音，实在厚道得不像话，而且日文配音几乎和英文配音一样传神，但惟独对帅哥杰克和他女儿Angel的配音我是无论如何也欣赏不起来，前者将帅哥杰克严重面谱化，缺乏嚣张感，后者的萝莉音跟Angel的样子完全不搭调，所以说审美差异这东西，有时候真是难以克服。

【地】目前正在构思Zer0的血刃天赋残血高威力近战打法，感觉有点类似于《怪物猎人》中的火事场力，因为内容比较复杂，如果有机会在日后的研究中再与各位读者分享吧。



NOWPLAYING

边境之地2、愤怒的小鸟 三部曲

华尔兹



※TGS之旅主要负责拍摄，感受就是恨不得长出4只手来，有种完全忙不过来的感觉。当然各种有趣感动的事情也很多，喝了各种各样或奇怪或好喝的饮料，吃了各种各样绝赞的美食。第一次去人生地不熟，有不少想去的地方没去成，想买的东西没买到。不过总算是圆满完成了任务，为大家带来了足够的资讯，无憾。印象最深的是我在那边丢过一次电车票，结果人家说不用补票，直接让我过去了，这就是诚信社会吧。

※由伽蓝、纱迦、洛克、稀饭组成的《边境之地2》小分队已经开始行动了，可惜我之前人在日本，回来以后大家的等级早就甩开我几条街了，回来忙着也一直没时间打。你们等着吧，国庆回来我又是一条好汉。比起成就列表里破坑一堆的伽蓝来说我真是无压力。

※熬夜看完了艾美奖，这次开场秀绝对是历届最烂。《国土防线》女主角拿奖算是实至名归，可是我觉得男主角演技着实一般啊。《绝命毒师》的杰西能击败古斯拿奖真是有点小意外。

本期个人签名

《NBA 2K13》的DEMO不但变化很大，居然还能网战！

铃



这次去秋叶原的战利品是PSP版《某科学的超电磁炮》限定版，和日版的《圣斗士星矢战记》，给其他人带的东西就各种不计其数了，抽空去秋叶原一趟有一大半时间都在给别人买东西，我脚上起的泡就是在秋叶原走破的！要说这次开心到让我跳起来的事情，那就是去SEGA的街机厅玩了一趟，还在二楼那看似不能成功的娃娃机里抓到了一只可爱的猫咪。本来之前想抓的是《魔法少女小圆》里的某QB，结果这家伙太难抓，骗光我的硬币后还装无辜，在橱窗里各种卖萌地笑。好在我忍住了它的诱惑，及时投奔了可爱的猫咪，猫咪掉下来的那一瞬间我心里别提有多高兴了。

由于TGS会场内只能随便吃点东西填填肚子，因此晚上回到酒店的时候整个人奇饿无比，因为脚疼等各种原因根本就无力去餐厅吃东西，所以就在楼下的便利店里随便买了点便当和油炸食品，没想到后者意外的好吃，价格厚道而且味道鲜美，绝对战翻之前吃过的任何一家快餐店。不过吃多了油炸类食品的后果就是各种上火，太悲催了！

NOW PLAYING

《圣斗士星矢战记》

狼来了



【玩游戏的日本上班族】去TGS的期间认识了一些日本的上班族朋友，聊天的时候发觉他们也玩游戏，于是稍微了解了一下他们的游戏生活。他们周一至五的作息时间一般是这样的：早上6或7点起床，搭乘电车或其他交通工具花1到2个小时左右抵达上班的地方→9点开始工作直到晚上8～10点下班，期间没有午休，但允许抽空吃顿午饭→下班后再花1到2个小时回家，回到家一般已经11～12点→洗个澡，可能会玩30分钟～1个小时的游戏然后睡觉。

接着我问他们都玩些什么游戏呢？比较多的回答是《MHP2G》，我惊讶地说《MH4》都要出了，你们怎么还在玩《2G》，答案很统一——没有时间和精力，因为平日上班已经很累了，周六日休息的话想放松紧绷的神经，一般会选择出行或者购置生活用品、做家务等。我再顺势问了一下他们的《2G》进度，结果是村任务还没毕业，集会所的任务就更加不用说了，原因是他们玩的时候从来不联机，以他们的说法，那就是联机是只有学生族才有时间和精力去做的事情。这也是为什么《MHP》、《MHP2》、《2G》至今仍然在长卖的缘故，玩游戏的日本上班族不赶游戏潮流，他们只在不多的时间里独自品味自己喜欢的作品。

本期个人签名

またね、Yuji君。

宇宙人



这次截稿之后就是难得的国庆长假了，记得去年我是国庆节之后就来编辑部实习的，不知不觉一年就这样过去了。虽然回想起来这之前的生活就像前几天发生的一样，但这一年里经历的种种事情又会跟着浮现在眼前，使我不得不信确实已经过了一年了。

对个人来说，TGS这段时期确实有不少惊喜，比如《噬神者2》登陆PSV（虽说这也成为了延期的理由），《猎天使魔女2》的公布等。不过现在来看都是很遥远的东西，虽然急切期待，但还暂时不用替钱包担忧。

Now Playing

《神次元游戏 海王星V》

纱迦



★编辑部的X360集团已经策划要在年末做几次“大案”，第一弹《边境之地2》已经发售，首批就有5人跟团。虽说有5人，但伽蓝因为要做攻略，只好每天羡慕嫉妒恨地看着我和洛克、稀饭三人华丽地联机，每次听到又刷出什么极品装备就恨不得掀桌。不过更惨的是华尔兹，因为身负去TGS的任务，当他回来的时候游戏还没拆封，我们这边二周目都要通了。接下来马上就是《生化危机6》了，欢乐的联机之旅还要继续。

★最近又购到了几张极其罕见的成就神作，心里那个美啊！然后惊觉本人目前对收藏罕见成就神作的兴趣已经大过了拿成就本身，难怪自己手上已经有不少哪怕是欧美成就犯也梦寐以求的神作，却总是下不了决心拿出来打。不过这种感觉也挺不错的说，特别是现在这样天天各种联机的日子。

★赶在中秋之前给远在老家的爸妈团购了大闸蟹，也算是尽了一份孝心。最近工作忙，所以虽然也参加了不少团购（从吃到玩都有），但是只好都攒在国庆期间解决，看来截稿之后是有得忙喽！

★《跨界计划》快点来吧！

本期全成就游戏

可爱的滚珠（WP）
死亡微笑2X
疯狂拼字2（WP）
铁拳TT2

九兵卫



【Tokyo】东京的城市速度之快，每次去那边都让我感叹不已。并非城市的发展速度快，而是所有人的生活与工作节奏快，快到你必须用小跑的速度才能赶上周围的人。这样的速度带来的是奇高无比的效率，但同时也一定会产生奇大无比的压力，虽然其中的利弊无从定论，但至少我想我并不属于那里。

【TGS】今年的TGS完全看不出业界的不景气，展会期间的入场人数再度刷新了记录。而作为来自中国内地的游戏媒体，这一届的TGS上也明显感觉到更强的存在感（笑），更多的海外游戏商场愿意与我们合作，将更多的信息直接带给广大的国内玩家，从这层意义上来说，TGS2012将是一个充满希望的新开始。

【女武神】在纱迦的提醒之下发现iOS版本的《战场的女武神D》已经出了（要求iOS版本5.0以上），于是一狠心将一年多未曾更新的iPhone系统升级到了6.0，感觉像是换了手机完全不适应。好在游戏素质还是不错的，比一般的卡片社交游戏有更耐玩的系统和模式，这下总算能放下玩了快半年的《百万亚瑟王》了……

本期个人签名

大好きな人と、大好きな場所で



◀俺妹与等比高达RX-78，世界征服计划又前进了一步。

伽蓝



最近编辑部《边境之地2》打得火热，除了游戏本身好玩以外，我认为很大一部分乐趣来源于对硬件各种机制的研究开发出各种复制大法，在拿到游戏的第一天我们就已经人手拿着99999999的金钱，后来更开发出复制特典物品的方法，别提有多好玩了，但是由于两大平台的系统机制差异，这些方法复制方法PS3版玩家要么无法实现，要么极为繁琐，实在为PS3版玩家感到惋惜，而具体方法请参看本期的攻略部分。

最近睡眠质量极低，工作忙睡得晚是个问题，加上早上两所中小学升旗晨操音此起彼伏轮番轰炸，以前号称没有眼袋星人的我也鼓起了大大的眼袋，不经意地与同事分享后，稀饭同学在某天上班时默默地送上了闲置眼罩和耳塞……我说，贤惠如此，赶紧找个姑娘嫁了吧。

不知是不是末日临近了，大家都赶着找伴儿上船，某老师微博晒妹不亦乐乎，某恶少号称被恶搞的网上征友层出不穷，总觉得这个世界越来越不科学了……

《环形使者》虽然审批过程一波三折，但最终还是如期上映，囧瑟夫＋老布的组合实在吸引力十足，而且题材也极为新颖，看来又是2周目没跑的正片！

本期个人签名

万事俱备，就等放假！

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.09.27-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

作为最大的日式游戏盛会，TGS 携同大量的日式游戏新作以及情报出现在玩家的眼前，不知喜爱日式游戏的玩家们有没有找到喜爱的游戏呢？ TGS 期间 PSV 平台公布了不少新的游戏，而像《灵魂献祭》这样的大作也放出了海量情报，希望在不久的将来 PSV 能够一挽颓势。踏入 10 月，高清平台正式开始井喷，抛开独占游戏不说，《生化危机 6》、《刺客信条 3》、《COD 黑暗行动 Ⅱ》以及《光环 4》等重磅跨平台游戏就足以让这一游戏高潮持续到年底，你的钱包准备好迎接轰炸了吗？（笑）

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
29 日	假面骑士 最强英雄	仮面ライダ－超クライマックスヒ－ロ－ズ	NBGI	动作	日版
29 日	太鼓之达人 Wii 超豪华版	太鼓の达人 Wii 超ごうか版	NBGI 音乐	日版	

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
27 日	地球防卫军 3 携带版	地球防卫军 3 ポ－タブル	D3 Publisher	动作	日版
27 日	**伊苏 塞尔塞塔的树海**	**イ－ス セルセタの树海**	**日本 Falcom**	**角色扮演**	**日版**
27 日	信长的野望 天道 升级版	信长の野望・天道 with パワ－アップキット	Koei Tecmo	策略	日版
27 日	**DJMAX 旋风 曲调**	**DJ MAX TECHNIKA TUNE**	**Cyberfront**	**音乐**	**日版**
2012 年 10 月					
16 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
18 日	**纸箱战机 W**	**ダンボ－ル战机 W**	**Level-5**	**角色扮演**	**日版**
18 日	**英雄传说 零之轨迹 进化**	**英雄传说 零の轨迹 Evolution**	**角川 Game**	**角色扮演**	**日版**
25 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X（クロス）铁拳	Capcom	格斗	日版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	**刺客信条 Ⅲ 解放**	**Assassin's Creed Ⅲ：Liberation**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
20 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
29 日	Fate/stay night 新星	Fate/stay night［Realta Nua］	角川 Games	文字冒险	日版
29 日	**特特莉的工作室 Plus**	**トトリのアトリエ Plus**			
	艾兰德的炼金术士 2	～ア－ランドの炼金术士 2 ～	Gust	角色扮演	日版
2012 年 12 月					
20 日	**AKB1/153 恋爱总选举**	**AKB1/153 恋爱总选举**	**NBGI**	**文字冒险**	**日版**

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年内	最终幻想 X	角色扮演
2012 年内	亡灵地带 高清合集	动作	2013 年春	灵魂献祭	动作

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
27 日	**死或生 5**	**DEAD OR ALIVE 5**	**Koei Tecmo**	**格斗**	**日版**
27 日	纯爱舞蹈社 Sweet	ラブ☆トレ ～ Sweet ～	Boost On	文字冒险	日版
2012 年 10 月					
2 日	**NBA 2K13**	**NBA 2K13**	**2K Sports**	**体育**	**美版**
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	**生化危机 6**	**バイオハザ－ド 6**	**Capcom**	**动作射击**	**日版**
9 日	**冤罪杀机**	**Dishonored**	**Bethesda**	**动作冒险**	**美版**
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
9 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
17 日	007 传奇	007 Legends	Activision	主视角射击	美版
23 日	**荣誉勋章 战士**	**Medal of Honor: Warfighter**	**EA**	**主视角射击**	**美版**
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
30 日	**刺客信条 Ⅲ**	**Assassin's Creed Ⅲ**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	WWE 13	WWE 13	THQ 动作	美版	
2012 年 11 月					
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All-Stars Racing Transformed 竞速 美版			
2012 年 12 月					
4 日	**孤岛惊魂 3**	**Far Cry 3**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
20 日	**真・北斗无双**	**真・北斗无双**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 1 月 17 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 5 日	死亡空间 3	动作射击
2013 年 2 月 21 日	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 19 日	战争机器 审判日	动作射击

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
27 日	哭牙 KOKUGA	哭牙 KOKUGA	Cave	射击	日版
27 日	任性时尚 GIRLS MODE	わがままファッション GIRLS MODE	Nintendo	模拟育成	日版
	欲望宣言	よくばり宣言！			
2012 年 10 月					
11 日	**勇气原点 飞翔妖精**	**ブレイブリ－デフォルト**	**Square Enix**	**角色扮演**	**日版**
11 日	**跨界计划**	**PROJECT X ZONE**	**NBGI**	**策略角色扮演**	**日版**
11 日	与 Hello Kitty 一起打砖块 Z	ハロ－キティといっしょ！	Dorasu	益智	日版
		ブロッククラッシュ Z			
25 日	**AKB48+Me**	**AKB48+Me**	**角川 Game**	**模拟育成**	**日版**
2012 年 11 月					
1 日	世界足球 胜利十一人 2013	ワ－ルドサッカ－	Konami	体育	日版
		ウイニングイレブン 2013			
8 日	**跃出 动物之森**	**とびだせ どうぶつの森**	**Nintendo**	**模拟育成**	**日版**
15 日	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ！ シンデレラレッスン	NBGI	模拟经营	日版
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
15 日	闪电十一人合集 圆堂守传说	イナズマイレブン 1・2・3!! 圆堂守传说	Level-5	日版	
22 日	终极军团	エクストル－パ－ズ	Capcom	动作	日版
29 日	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	NARUTO －ナルト－ SD パワフル疾风传	NBGI	动作	日版
29 日	莱顿教授 VS 逆转裁判	レイトン教授 VS 逆转裁判	Level 5	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	幻想人生	角色扮演	2012 年冬	闪电十一人 GO2 时空之石	热风・雷鸣
2013 年春	怪物猎人 4	动作	2012 年冬	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 9 月			
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	摇滚史密斯	Rocksmith		音乐	美版
		2012 年 10 月			
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
17 日	007 传奇	007 Legends	Activision	主视角射击	美版
11 日	时间与永远	时と永远～トキトワ～	NBGI	角色扮演	日版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	亡灵地带 高清合集	ゾ－ン オブ エンダ－ズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダ－クソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
		2012 年 11 月			
1 日	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	动作	日版
1 日	无尽传说 2	テイルズ オブ エクシリア 2	NBGI	角色扮演	日版
1 日	如龙 1&2 高清合集	龙が如く 1 & 2 HD EDITION	SEGA	动作	日版
6 日	小小大星球赛车	LittleBigPlanet Karting	SCE	竞速	美版
8 日	真・三国无双 6 帝国	真・三国无双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
15 日	梦幻俱乐部 完全纯洁版	ドリ－ムクラブ Complete Edipyon！	D3 Publisher	文字冒险	日版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All-Stars Racing Transformed		竞速	美版
20 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
22 日	终极军团	エクストル－パ－ズ	Capcom	动作	日版
22 日	混沌思绪 诺亚	CHAOS；HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
22 日	混沌思绪 恋爱亲亲	CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu！	5pb.	文字冒险	日版
23 日	杀戮地带 三部曲	Killzone Trilogy	SCE	主视角射击	美版
29 日	第 2 次超级机器人大战 原创世纪	第 2 次スーパーロボット大战 OG	NBGI	策略角色扮演	日版
30 日	WWE 13	WWE 13	THQ 动作	美版	
		2012 年 12 月			
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
6 日	如龙 5 圆梦之人	龙が如く 5 梦、叶えし者	SEGA	动作	日版
20 日	神明和命运的悖论	神様と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 12 月			
20 日	纯白相册 2	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquapazza	文字冒险	日版
20 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 1 月 17 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 5 日	死亡空间 3	动作射击
2013 年 2 月 21 日	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 12 日	战神 超凡	动作

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 9 月			
27 日	恋爱、选举与巧克力 携带版	恋と选挙とチョコレ－ト ポ－タブル	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	SD 高达 G 世纪 超世界	SDガンダムジ-ジェネレ-ション オ-バ-ワ-ルド	NBGI	策略	日版
		2012 年 10 月			
4 日	圆桌学生会 永恒的传说	圆卓の生徒 The Eternal Legend	角川 Games	角色扮演	日版
4 日	灵魂驱动者	ソ－ルトリガ－	Imageepoch	角色扮演	日版
4 日	召唤之夜 3	サモンナイト 3	NBGI	策略角色扮演	日版
18 日	恋爱随意链	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	文字冒险	日版
18 日	纸箱战机 W	ダンボ－ル战机 W	Level-5	角色扮演	日版
25 日	偶像大师 闪亮音乐祭	アイドルマスタ－シャイニ－フェスタ	NBGI	音乐	日版
		2012 年 11 月			
1 日	世界足球 胜利十一人 2013	ワ－ルドサッカ－ ウイニングイレブン 2013	Konami	体育	日版
15 日	召唤之夜 4	サモンナイト 4	NBGI	策略角色扮演	日版
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
29 日	假面骑士 最强英雄	假面ライダ－超クライマックスヒ－ロ－ズ	NBGI	动作	日版
29 日	圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙	圣斗士星矢 Ω アルティメットコスモ	NBGI	格斗	日版
		2012 年 12 月			
13 日	笨蛋测试召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポ－タブル	角川 Game	益智	日版
20 日	AKB1/153 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选挙	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死神在背后	角色扮演	2012 年内	Fate/ 新章 CCC	角色扮演
2012 年内	噬神者 2	动作			

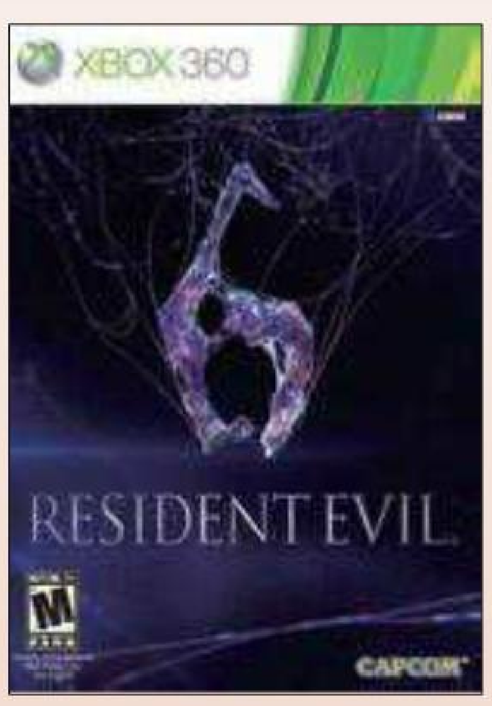
Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 9 月			
27 日	特命战队 Go Busters	特命战队ゴ－バスタ－ズ	NBGI	动作	日版
		2012 年 10 月			
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

10.02 生化危机 6

攻略预定

多机种 动作射击 ■ Capcom ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 S



《生化危机 6》登场的主角数量很多，其中艾达的变化无疑是最吸引玩家眼球的，几年不见，艾达姐的魅力又增加了不少，她浑身上下散发着一种最终 BOSS 的气息，不过介于老卡经常在宣传中“误导”玩家，因此还不能这么快下定论。好久不见的雪莉长成了妙龄少女，这次携手杰克一同出现，不知能擦出怎样的火花，要知道二人的父亲们可是昔日的好朋友。克里斯经历了一次挫折，不过他还是重新振作了起来。这几位英雄会给玩家演绎出什么样的故事呢？让我们拭目以待！

10.02 NBA 2K13

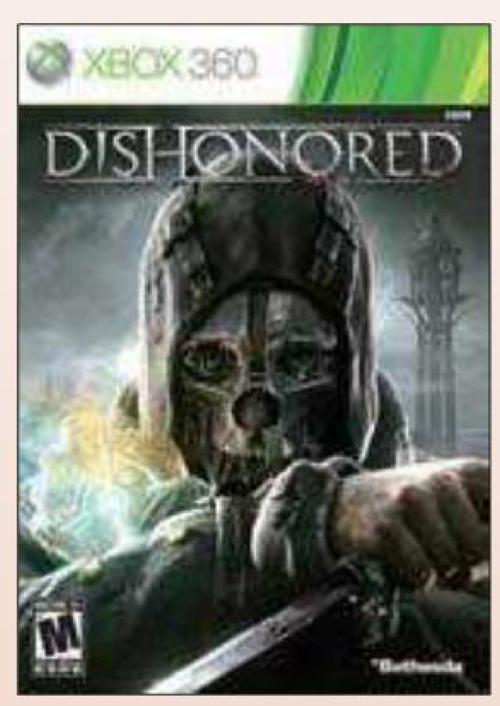
多机种 体育 ■ 2K GAMES ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



时隔一年，最强篮球游戏如期而至。在之前宣传影像中，曾被不少玩家诟病称并无太大变化，实际玩到 DEMO 之后才发觉本作拥有革命性的进化。无论是右摇杆的人物动作晃动，还是全新的动作投篮都让玩家感觉大不相同。受到了大多数玩家的认同，本作除了保留大受好评的传奇球星模式外，生涯模式也得到了全新的进化，加入了球星专属能力。《NBA 2K13》同样有中文版，喜欢篮球的玩家绝对没有理由错过。不过本作的全明星大赛模式需要购买单独的 DLC，大家别忘了这一点。

09.18 冤罪杀机

多机种 动作冒险 ■ Bethesda ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



由 Arkane Studios 开发，Bethesda 发行的《冤罪杀机》有着架空的故事背景和夹杂着蒸汽幻想与奇幻元素的游戏元素，采用第一人称视角，游戏主题却是潜入与暗杀，刺激度和挑战性绝对令人满意。故事描述了位于海岛上的国度艾欧斯发生了一场政变，受人爱戴的女王被贴身护卫柯福尔所暗杀，曾经是王国特务头领的摄政王迅速登基，而柯福尔蒙冤入狱。神秘的界外魔给予了柯福尔超能力与复仇的力量，于是，在鼠疫横行的首都敦沃中，一场关于复仇的杀戮盛宴正式上演。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

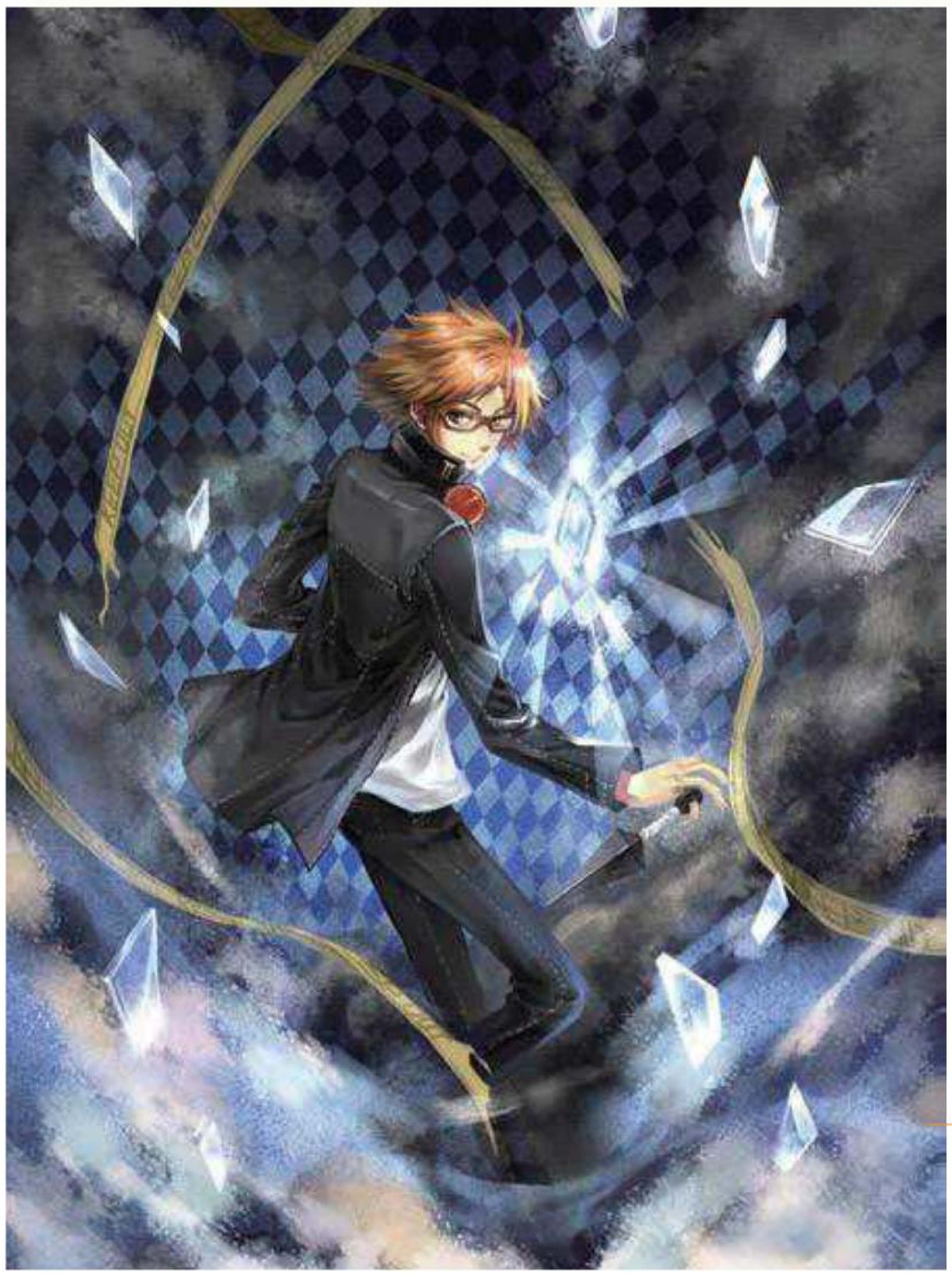
游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

制作TGS或E3特刊这种事，对我们编辑来说，最合适的形容词莫过于“痛并快乐着”了。快乐，指的是在海量的新作资讯中，一定能找到自己喜欢并值得期待的佳作，痛的话……自然是说在时间极其紧张的状态下疯狂加班赶制杂志时的状态了。但是，为了大伙儿能欣赏到TGS的全貌，一切都是值得的。另外，9月评选获奖名单及10月候选作品资料，请参阅第170页“一刀有话说 特别版 Vol.62”。各位拿到杂志时10月评选投票页面应该已在ucg.cn上线（网站首页会提供明显投票页面入口链接），按照惯例，参与网络投票就有候选作品海报级超大图电子版送，记得去下载啊！





长春·恶魔猫那娜

以《P4》中有着“百货商店王子”之称的花村阳介作为刻画对象的作品还真不多见，在迷幻风格衬托下的阳介足以让粉丝们尖叫吧！

香港·EXAM

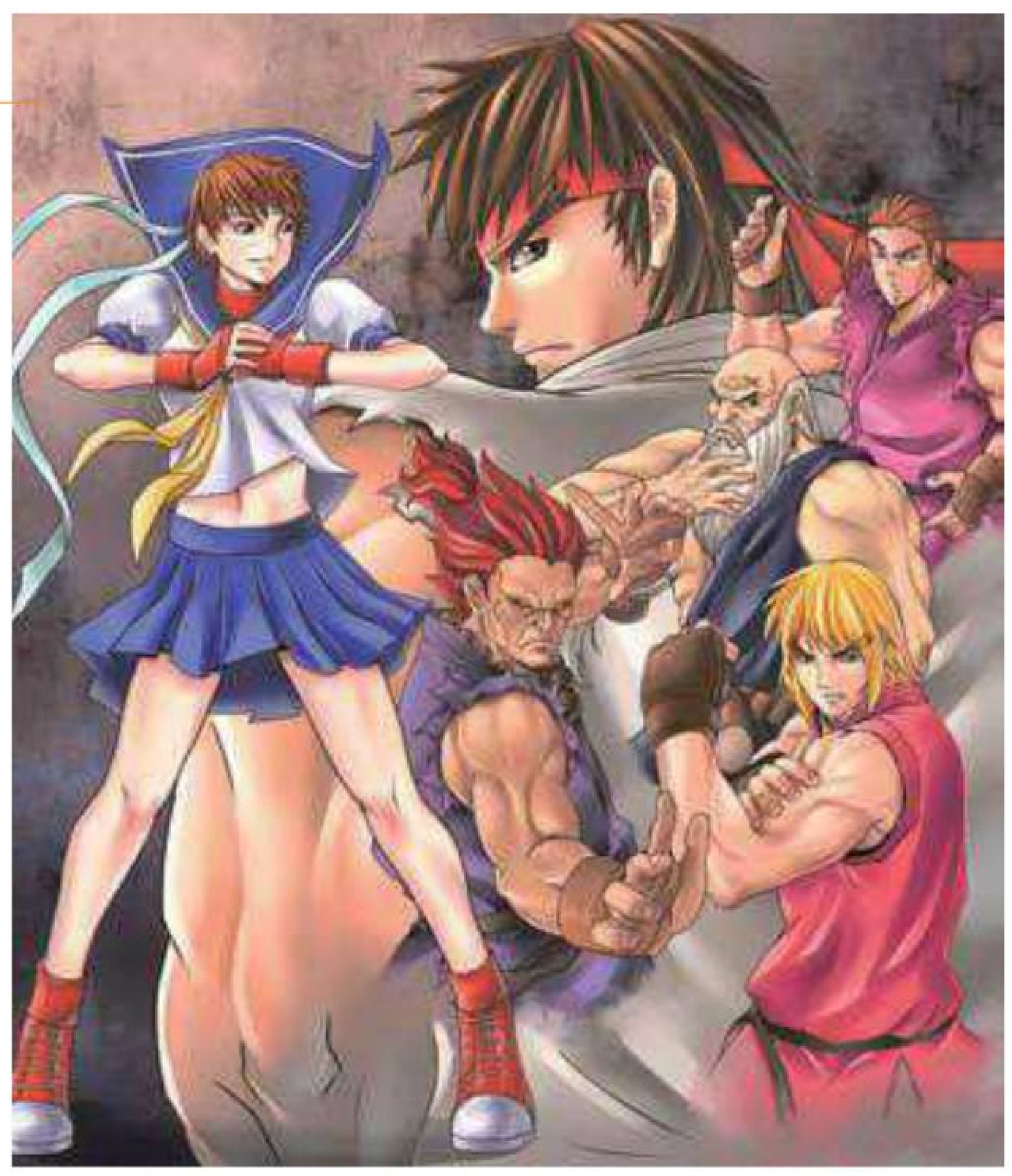
久违的暴力版爱丽丝，出自擅长绘制可爱MM的EXAM同学之手，画风比原作更具违和感，但这种反差带来的视觉冲击似乎更强烈些呢！



呼和浩特·李鹏飞

《波动拳的传承者》，一幅“《街霸》系列”中“升波体系”主要角色的全家福。人物的神态及动作各具特色，而海报式的构图显然也经过了精心的设计，可谓同人佳作！





上海·LEVEL-T

一幅充满各种“即视感”的插画，据作者称是“乱涂了一个草稿后跟着感觉画了下去……”的产物，难怪风格如此混搭。不过，作品的整体氛围渲染得很到位，人物的神秘感呼之欲出。



上海·JS桑

这幅名为《清凉夏夜》的作品似乎来得晚了点，不过疑似贝姐的眼镜萌娘身着性感浴衣出现在眼前，相信即使是冬夜，大伙儿也都会热血沸腾吧（笑）！

上海·DKLL

双子座撒加是“《圣斗士》系列”中最出彩的邪派角色之一。右图将其三次元化了，黄金圣衣厚重的质感配上写实风格的狰狞面孔，那种肃杀气息实在是太有感觉了。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


系列史上最强人设
格斗史上最美作品
生死大决战，第五度上演！
玉臂交错，香汗四溅；美艳进化，性感升级。
死或生 5
Dead or Alive 5
机种：PS3/X360
类型：格斗
发行：Tecmo Koei
发售日：已发售



TGS2013 明年再见！